

El ajedrez paso a paso

Curso general de ajedrez

N. V. Krogius



EL AJEDREZ PASO A PASO
Curso general de ajedrez

N. V. Krogius

Traducción: Manuel Suárez Sedeño

Pablo Aranda, 3 - 28006 Madrid, España
Tel. 411 42 64 - FAX 262 26 77

I.S.B.N.: 84-88155-01-8
Depósito Legal: M-43904-1991

Impreso en España - *Printed in Spain*
Gráficas Muriel, S. A.
Buhígas, s/n - Getafe (Madrid)

Prólogo

La literatura de ajedrez contiene miles de tomos y muchos años de historia. Entre los problemas que se debaten en las ediciones ajedrecísticas hay uno que sólo puede perder su actualidad con la muerte del ajedrez. Este problema es la enseñanza de los fundamentos del ajedrez.

En distintas épocas y distintos países, he oído la misma pregunta de gentes de diferentes profesiones y edades: "¿Cómo aprender a jugar al ajedrez y cuál es el mejor método para comprender las reglas del abecé ajedrecístico?".

Tratando de satisfacer este deseo, el autor ofrece al juicio del lector el presente libro. Trabajando en él, partí del objetivo de ofrecer determinados sistemas de aprendizaje, consejos y recomendaciones; de mostrar una suma de conocimientos imprescindibles y primordiales para la teoría y práctica del ajedrez.

Un eminente erudito contemporáneo, H. Klaus (RDA), dijo que, en su opinión, "un exacto pensamiento lógico se entrena fácilmente mediante el juego del ajedrez, que aprovecha para sus objetivos el estudio de la lógica". *Efectivamente, los acontecimientos que suceden sobre un tablero de ajedrez están indisolublemente unidos por una cadena lógica. Apoyándome en un juego lógico, tras una exposición del material, traté de conseguir un método íntegro y consecuente, yendo de lo sencillo a lo difícil, regresando con frecuencia a lo que ya se había estudiado, aun siendo nuevo, ya que se encontraba en un escalón superior del análisis.*

La garantía de éxito en el ajedrez la trae la habilidad para trabajar independientemente. Espero que con los ejercicios que se ofrecen en el libro el lector pueda trabajar por sí mismo, y que recurra a la ayuda de ajedrecistas más cualificados sólo en el caso de que surjan ante él preguntas realmente insolubles. Para resolver los ejercicios aconsejo tener un cuaderno especial.

Desde luego, ningún conocimiento puede reemplazar la práctica viva del juego. Por eso un consejo insistente: no se limite a estudiar el manual y juegue, juegue y otra vez...¡juegue! Sólo combinando los conocimientos extraídos de la teoría con el juego práctico, usted, querido lector, puede avanzar desde este momento con paso firme en su perfeccionamiento ajedrecístico.

Lección primera

El tablero de ajedrez

El ajedrez es un juego entre dos adversarios ("contrincantes", "bandos"), los cuales mueven piezas de ajedrez dispuestas en un tablero de ajedrez. Uno de los adversarios juega con las piezas blancas; el otro con las negras.

Primero vamos a familiarizarnos con el tablero de ajedrez. Se presenta como un cuadrado, dividido en 64 cuadrículas; 8 por cada lado del tablero. Una mitad de las cuadrículas tienen un color claro; la otra mitad oscuro, y se denominan correspondientemente casillas blancas y negras. Las casillas blancas y negras se alternan entre sí.

(Ver diagrama 1).

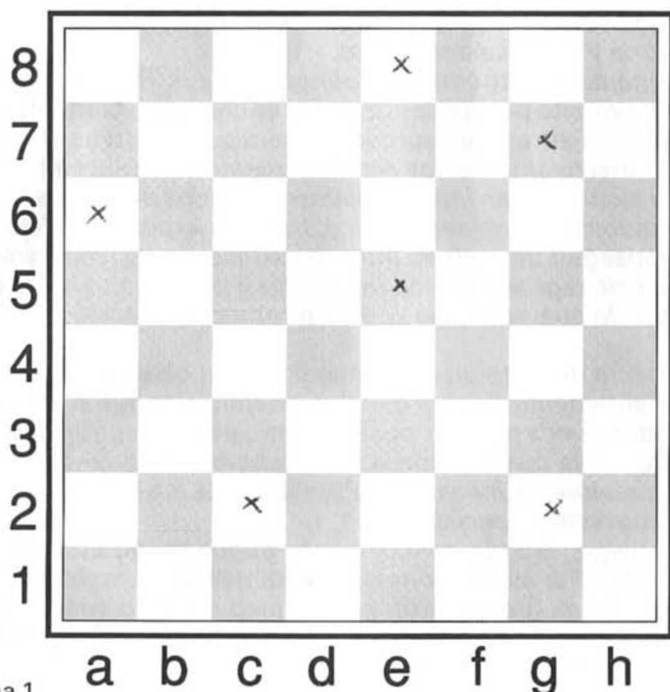


Diagrama 1

El tablero se sitúa entre los dos jugadores de tal manera que en la esquina derecha del tablero de cada uno de ellos se encuentre una casilla blanca.

Todas las casillas del tablero se pueden señalar con exactitud gracias a un sistema especial de anotación: la anotación ajedrecística.

La anotación ajedrecística es sencilla: las filas horizontales de casillas (desde el lado de las blancas) se designan con cifras, del **1** al **8**, y las filas verticales (de izquierda a derecha desde el lado de las blancas) con las letras del alfabeto latino: **a, b, c, d, e, f, g, h**. De esta manera, cualquier casilla está señalada por la letra vertical y el número horizontal que se encuentran al cruzarse. (Ver diagramas 2 y 3).

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Diagrama 2
Desde el lado de las blancas

Este sistema para señalar las casillas permite escribir cualquier disposición de las piezas en el tablero (o "posición", como se suele decir).

h1	g1	f1	e1	d1	c1	b1	a1
h2	g2	f2	e2	d2	c2	b2	a2
h3	g3	f3	e3	d3	c3	b3	a3
h4	g4	f4	e4	d4	c4	b4	a4
h5	g5	f5	e5	d5	c5	b5	a5
h6	g6	f6	e6	d6	c6	b6	a6
h7	g7	f7	e7	d7	c7	b7	a7
h8	g8	f8	e8	d8	c8	b8	a8

Diagrama 3
Desde el lado de las negras

Llamamos la atención del lector a la circunstancia de que para objetivo precisos y determinados el tablero siempre se verá desde el lado de las blancas. Así, por ejemplo, en el diagrama 3 aunque la fila horizontal de **h7** a **a7** para las negras prácticamente es la segunda desde su borde del tablero, sin embargo se la denomina simplemente la séptima horizontal, ya que la cuenta empieza desde la primera horizontal de las blancas. En total en el tablero tenemos ocho horizontales o filas: 1ª de **a1** a **h1**; 2ª de **a2** a **h2**; 3ª de **a3** a **h3**; 4ª de **a3** a **h4**; 5ª de **a5** a **h5**; 6ª de **a6** a **h6**; 7ª de **a7** a **h7**; 8ª de **a8** a **h8**. También tenemos ocho verticales o columnas: **"a"** de **a1** a **a8**; **"b"** de **b1** a **b8**; **"c"** de **c1** a **c8**; **"d"** de **d1** a **d8**; **"e"** de **e1** a **e8**; **"f"** de **f1** a **f8**; **"g"** de **g1** a **g8**; **"h"** de **h1** a **h8**. Continuando el estudio de la "geografía" del tablero de ajedrez, conozcamos ahora otras características importantes.

En el diagrama 4, en el centro del tablero vemos un cuadrado compuesto por las casillas **d4, e4, d5** y **e5**. Esta extensión recibe el nombre de centro clásico. En adelante podremos ver con frecuencia que el dominio de esta parte del tablero tiene un gran significado para

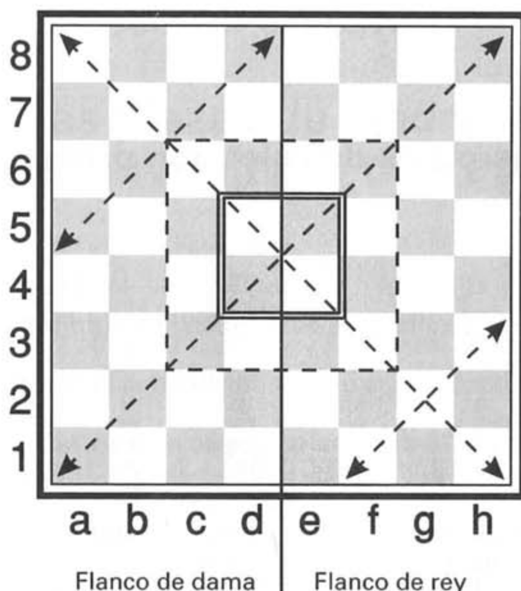


Diagrama 4

obtener el éxito en el juego de ajedrez. El cuadrado, formado por las casillas **c3-c6-f6-f3**, recibe el nombre de centro ampliado. A las casillas **a1**, **a8**, **h1**, **h8**, se les llama esquinas.

Si trazamos una frontera convencional entre las columnas **"d"** y **"e"**, entonces el tablero resulta dividido en dos partes iguales. La mitad derecha (desde el lado de las blancas y, evidentemente, izquierda para las negras), recibe el nombre de flanco de rey, ya que aquí se encuentran situados al principio del juego los reyes, y a la izquierda, flanco de dama, ya que aquí encuentran su posición las damas.

Finalmente, en la terminología ajedrecística se emplea con frecuencia el término "diagonal". En el diagrama 4 en calidad de ejemplo se han trazado las diagonales **a1-h8**, **a5-d8**, **f1-h3** y **a8-h1**. Se llama diagonal a la serie continua de casillas del mismo color, cuya primera y última casilla están situadas en los bordes del tablero. El tablero de ajedrez tiene ventiséis diagonales: trece compuestas por casillas blancas y trece por negras. Las diagonales se distinguen también por el número de casillas que la forman. Dos diagonales (**a1-h8** y **a8-h1**), compuestas por 8 casillas, en la literatura ajedrecística reciben el nombre de gran diagonal o diagonal principal. También hay diagonales cortas, formadas sólo por dos casillas: por ejemplo, la diagonal **b1-a2**.

Ejercicios de la lección primera

1. Enumere las casillas que componen la columna **"c"**.

2. Denomine las casillas que están situadas en la sexta fila.

3. Denomine las 26 diagonales que se encuentran en el tablero de ajedrez.

4. Denomine las diagonales que se encuentran sólo en el flanco de dama, y las que están en el flanco de rey.

5. Indique las diagonales que pasan a través del centro clásico, y a través del centro ampliado.

6. Sin mirar al tablero indique el color de las casillas **b2**, **c3**, **d1**, y **f3**.

7. Sin mirar al tablero, indique el color de las casillas **c6**, **e7**, **g5**, y **h3**.

8. Sin mirar al tablero, enumere las casillas de color blanco de la columna **"e"**.

9. Sin mirar al tablero, enumere las casillas de color negro de la cuarta fila.



Lección segunda

Las piezas de ajedrez
El movimiento del rey

En la posición inicial sobre el tablero hay treinta y dos piezas, 16 blancas y 16 negras. Cada jugador tiene al principio de la partida 1 rey, 1 dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones. De esta manera las fuerzas de ambos bandos están igualadas entre sí. A todas las piezas les corresponde una inicial en la anotación ajedrecística.

Piezas	Nombre	Inicial
♔ ♚	Rey	R
♕ ♛	Dama	D
♖ ♜	Torre	T
♗ ♝	Alfil	A
♘ ♞	Caballo	C
♙ ♟	Peón	P

Designación de las piezas

En la posición inicial las piezas se sitúan tal como se indica en el diagrama 5.

De esta manera, las piezas en juego se disponen en las filas de los extremos: las blancas en la primera y segunda filas, y las negras en la séptima y octava.

En cada casilla aislada sólo puede situarse una pieza. En las casillas de las esquinas del tablero se colocan las torres, blancas en **a1** y **h1**, negras en **a8** y **h8**. Junto a las torres por la primera y octava filas se encuentran los caballos (blancos en **b1** y **g1**, negros en **b8** y **g8**). Después, más cerca de las columnas centrales tienen su sitio los alfiles (blancos en **c1** y **f1**, negros en **c8** y **f8**). En la columnba **"d"** se encuentran las damas (blanca en **d1**, negra en **d8**). Llamamos la atención del lector a que la dama (tanto blanca como negra), en la posición inicial siempre



Diagrama 5

está en la casilla de su color. Junto a la dama se sitúa la pieza principal, el rey (blanco en **e1**, negro en **e8**). A diferencia de la dama, el rey en su posición inicial ocupa una casilla de color distinto al que corresponde a sus propias fuerzas. Así, el rey blanco ocupa una casilla de color negro, y el negro, una casilla de color blanco. Finalmente, a todo lo largo de la segunda fila (de la casilla **a2** a la casilla **h2**) se disponen los peones blancos, y en la séptima fila (de la casilla **a7** a la casilla **h7**) se encuentran los peones negros.

Aprovechando el conocimiento de la anotación ajedrecística, se puede escribir la disposición de las piezas en la posición inicial de la siguiente manera:

Blancas. **Re1 (♔e1), Dd1 (♕d1), Ta1 (♖a1), Th1 (♖h1), Ac1 (♗c1), Af1 (♗f1), Cb1 (♘b1), Cg1 (♘g1), peones**: **a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.**

Negras. **Re8 (♔e8), Dd8 (♕d8), Ta8 (♖a8), Th8 (♖h8), Ac8 (♗c8), Af8 (♗f8), Cb8 (♘b8), Cg8 (♘g8), pp**: **a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.**

A partir de este momento, para mayor claridad visual, cada vez que designemos una anotación ajedrecística, lo haremos con el dibujo de la

figura correspondiente y no con la inicial. Como se ve entre paréntesis en las anotaciones anteriores.

Es importante subrayar que en la posición anotada sobre el tablero está universalmente reconocida esta sucesión de las piezas por separado: rey, dama, torre, alfil, caballo y peón. Semejante orden se apoya en la idea tradicional sobre el valor relativo (fuerza) de las piezas en juego.

Examinemos ahora las reglas del juego. Al combate sobre el tablero de ajedrez entre dos adversarios se le llama partida de ajedrez. La partida de ajedrez se desarrolla haciendo sobre el tablero "jugadas", esto es, moviendo las piezas de una casilla a otra. Empieza el juego el bando que tiene las piezas blancas. Las jugadas se hacen alternativamente. Después de la 1ª jugada de las blancas, las negras hacen su 1ª jugada, después sigue la 2ª jugada de las blancas, y así sucesivamente, hasta el final de la partida. Dejar pasar el turno de jugada, esto es, ceder al adversario la posibilidad de hacer algunas jugadas consecutivas, no está permitido.

Aquel que tiene derecho a efectuar su jugada sólo puede mover una pieza. (La única excepción a esta regla, que conoceremos más adelante, es el enroque, una jugada en la que se trasladan al mismo tiempo la torre y el rey). Al principio de esta lección ya dijimos que en cada casilla sólo se puede situar una pieza. Por eso, resulta evidente que no se puede situar una pieza en una casilla que ya está ocupada por una pieza propia. Se puede llevar una pieza propia a una casilla ocupada por una pieza enemiga, pero en este caso debe procederse a la "captura", que consiste en retirar la pieza ajena del tablero, que queda excluida del juego. Desde luego, no se puede tomar una pieza propia.

En las competiciones oficiales si el jugador que le corresponde mover toca una pieza propia, está obligado a moverla, y si es del contrario, a capturarla. De esta manera el juego transcurre bajo la regla "pieza tocada, pieza jugada". Esta regla, de elevada disciplina y responsabilidad, es recomendable que se aplique en las partidas oficiosas, también llamadas partidas de "aficionados". Si tocamos las piezas con el objetivo de situarlas con mayor precisión sobre el tablero, resulta imprescindible decir *previamente* "compongo". Desde luego, suponiendo que tocamos una pieza que no tiene casilla disponible, no estamos obligados a su movimiento, ni hay penalidad alguna.

Vamos a conocer las reglas de avance de las respectivas piezas. Empecemos con las jugadas del rey. *El rey* –para la anotación de la partida se designa con la inicial R (♔)– tiene el derecho a mover a cualquier casilla vecina en horizontal, vertical o diagonal, es decir, pasa a la casilla vecina en todas las direcciones. En el diagrama 6 las cruces indican las posibles jugadas de los reyes blanco y negro.

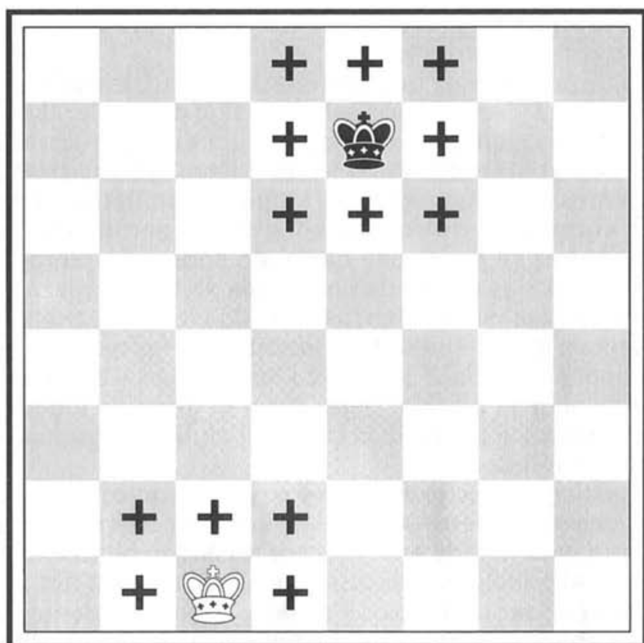


Diagrama 6

El rey negro está situado en la casilla **e7** y puede ir a las siguientes ocho casillas: **d6, d7, d8, e6, e8, f6, f7** y **f8**. Sin embargo, si el rey se encuentra en las filas o columnas de los extremos (filas **"1"** y **"8"**, columnas **"a"** y **"h"**), su movilidad disminuye sensiblemente. Así, por ejemplo, el rey blanco en **c1** tiene la posibilidad de mover en su turno de juego sólo a una de las cinco casillas: **b1, b2, c2, d1** y **d2**. Aún está más limitada la libertad de avance del rey, si se encuentra en una esquina del tablero, sólo tres casillas.

La principal propiedad de una pieza en el juego es su movilidad, la facultad de avance a distintas partes del tablero. El rey, en este sentido (pedimos creer en estas palabras, antes de saber las particularidades del avance de las restantes piezas), es una pieza relativamente tranquila, en una jugada sólo puede moverse a una casilla, vecina a la que ocupa. Por otra parte, si estudiamos el trazado del rey por el tablero, llamamos su atención a lo paradójico de su avance, que en una serie de casos no está en conformidad con la idea que tenemos sobre su alto rango. Ver diagrama 7.

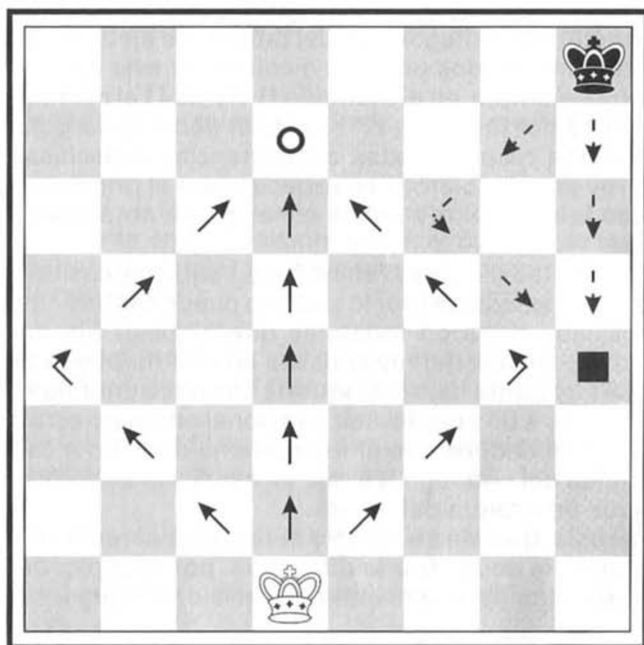


Diagrama 7

Supongamos, que el rey blanco, situado en **d1**, necesita trasladarse a la casilla **d7**. A simple vista, el camino más corto se encuentra en línea recta, esto es, por la columna **"d"**. Un cálculo sencillo permite establecer que el rey, que avanza a través de las casillas **d2, d3, d4, d5, d6,** alcanza la casilla **d7** en seis jugadas. Sorprende, sin embargo, que el rey, abriéndose camino a través de **c2, b3, a4, b5, c6** o **e2, f3, g4, f5, e6,** y moviéndose, parece ser, que de lado a su objetivo, ¡alcanza la casilla **d7** en las mismas seis jugadas! Podemos observar un cuadro análogo, examinando el avance del rey negro de **h8** a la casilla **h4** a través de las casillas **h7, h6, h5** o **g7, f6, g5.** Si llamamos en nuestro auxilio a la geometría, podemos trazar tres triángulos isósceles por las rutas de avance de los reyes: 1) **d1-a4-d7-d1**; 2) **d1-g4-d7-d1**; 3) **h8-f6-h4-h8.** Además, el camino por los dos "catetos" resulta igual al camino por la "hipotenusa". Esta particularidad ofrece también otras rutas por el interior de los "triángulos", por ejemplo, el camino del rey **d1** a través de **e2, e3, f4, e5, e6** también le conduce a la casilla **d7** en seis jugadas. Sólo es necesario advertir, que esta indicación específica sobre el

avance del rey se observa sólo en los "triángulos" en los que dos lados están constituidos por diagonales del tablero de ajedrez. Así, cuando dos lados están formados por filas o columnas esta circunstancia no tiene lugar (por ejemplo, en el triángulo **f1-h1-h3-f1** el camino del rey de **f1** a la casilla **h3** por los "catetos" resulta el doble de largo).

Es importante recordar estas circunstancias específicas sobre el avance del rey por el tablero, y en especial para el principiante, ya que el trazado de la ruta del rey puede conseguirse no por una, sino por algunas vías.

El rey captura las piezas del enemigo en aquellas casillas, a las que tiene derecho a trasladarse (por lo tanto se puede capturar una pieza en cualquier casilla vecina en todas las direcciones). Sin embargo, la originalidad del avance del rey consiste en que no puede ocupar una casilla que se encuentre bajo el ataque de una pieza enemiga, por lo que el traslado del rey a una casilla atacada por el enemigo está prohibido.

De lo dicho se deduce que el rey no tiene derecho a capturar una pieza defendida del enemigo, ya que en este caso se coloca él mismo bajo el ataque de la pieza defensora.

Hay una regla, que afecta no sólo al rey, sino al resto de las piezas, y es que la captura en ajedrez (a diferencia, por ejemplo, del juego de damas) no es obligada y se realiza por decisión del jugador.

Ejercicios de la lección segunda

10. ¿Cuántas piezas pueden ocupar al mismo tiempo una sola casilla?

11. Coloque en un tablero vacío los peones blancos y negros, tal y como se encuentran en su posición inicial: a) delante de los alfiles; b) delante de las torres; c) delante de los reyes; d) delante de los caballos; e) delante de las damas.

12. Coloque las piezas blancas y negras en su posición inicial en este orden: a) caballos; b) reyes; c) torres; d) damas; e) peones; f) alfiles.

13. Determine en qué filas, columnas y diagonales están dispuestas las piezas blancas y negras en su posición inicial.

14. ¿Qué piezas ocupan las casillas de las esquinas del tablero?

15. Indique las piezas que están situadas en el flanco de dama y en el flanco de rey.

16. Sin mirar al tablero, indique la posición de las piezas blancas y negras en su posición inicial.

17. Sin mirar al tablero, indique las piezas blancas y negras que se encuentran en la posición inicial: a) en las casillas de color negro; b) en las casillas de color blanco

18. ¿Puede uno de los adversarios hacer dos jugadas seguidas?

19. ¿En qué jugada se pueden capturar dos piezas del enemigo?

20. Posición: blancas ♔**e6**, negras ♔**e8**. Indique las posibles continuaciones en el caso de que muevan las blancas, y cuando lo hagan las negras.

21. Posición: blancas ♔**c6**, negras ♔**a8**. Juegan las blancas. ¿Qué jugada es imposible, y por qué?



Lección tercera

El movimiento de la torre
Jaque y mate

La Torre –en la anotación ajedrecística se la designa con la inicial T (♖)– juega, y también puede capturar las piezas del enemigo, por las filas y columnas en cualquier dirección (de lado, adelante y atrás) y a cualquier distancia. Si en el camino de la torre se encuentra una pieza enemiga, entonces puede ocupar su puesto y "comer" esta pieza, y si es propia, entonces el avance de la torre está limitado a las casillas libres situadas delante de la pieza indicada. Las reglas no permiten continuar el avance de la torre, saltando por encima de las piezas propias o del enemigo.

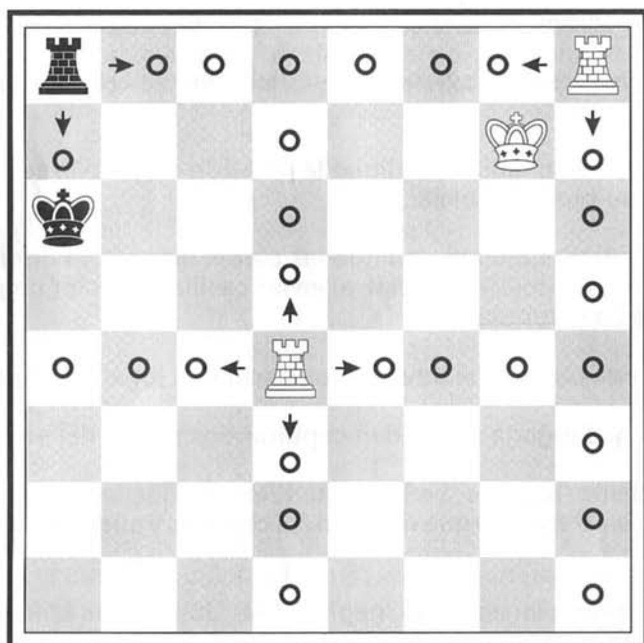


Diagrama 8

Examinemos la posición que se ofrece en el diagrama 8. Primero anotemos la posición de las piezas. De acuerdo a lo que ya sabe el lector el texto puede ser el siguiente: blancas ♔**g7**, ♖**d4**, ♖**h8**; negras ♔**a6**, ♖**a8**. Los círculos blancos en el diagrama indican las casillas a las que pueden mover las torres, y las flechas, la dirección de su avance. Así, la torre **d4** puede ir a las casillas **c4, b4, a4, d3, d2, d1, e4, f4, g4, h4, d5, d6, d7** y **d8**. La torre **h8** puede, a las casillas **h7, h6, h5, h4, h3, h2, h1, g8, f8, e8, d8, c8, b8** y **a8**. En el último caso la torre **h8** captura a la torre **a8**, ocupando su lugar. La torre negra capturada se retira del tablero. Si el turno de juego corresponde a las negras, entonces su torre **a8** sólo puede ir por la columna a **a7** (el avance posterior está bloqueado por su propio rey). Sin embargo por la octava fila la torre negra alcanza todas las casillas: **b8, c8, d8, e8, f8, g8** y **h8**. En caso de que la torre negra avance a **h8** se produce la captura de la torre blanca, que desaparece del juego.

Conociendo las reglas de avance de rey, podemos observar, que si se encuentra en las filas o columnas de los extremos, y en especial en las esquinas del tablero, el rey tiene menos jugadas que si, por ejemplo, se encontrara en el centro. La movilidad de la torre no depende de su situación en el tablero; en **a1** y en **e4** dispone del mismo número de jugadas posibles, catorce. En este sentido la torre es una pieza única en el ajedrez, ya que la dinámica del resto de sus colegas de juego depende en grado sumo de su zona de emplazamiento.

Para estudiar el proceso del juego del ajedrez incluso al nivel de principiante, es necesario recurrir a la anotación de las jugadas. Por eso se hace imprescindible su comprensión. Para escribir una jugada lo primero es establecer su número de orden. Después, indicamos la inicial de la pieza, después la casilla en la que se encuentra, y a continuación la casilla a donde va. Esta es la anotación completa o anotación ajedrecística detallada. Por ejemplo, el traslado de la torre **d4** a **e4** (en el diagrama 8) se escribe de la siguiente manera: **1.** ♖**d4-e4**. La jugada de respuesta de las negras (supongamos que la torre **a8** captura a la torre blanca **h8**) se indica con el mismo número, y se escribe en la parte derecha: ♖**a8xh8**. Prestemos atención a la equis en la jugada anotada de las negras. Este signo indica la captura de cualquier pieza en el tablero. En resumen, el registro de los movimientos de las piezas indicadas puede representarse así: **1.** ♖**d4-e4,** ♖**a8xh8**.

Junto a este sistema de anotación detallado se encuentra la anotación reducida, en la que no se indica la casilla en la que se encontraba la pieza, y sólo figura la casilla a la que se traslada. En este caso las jugadas que hemos examinado se pueden escribir de la siguiente manera: **1.** ♖**e4,** ♖**xh8**.

Para aprovechar la anotación reducida es necesario tener en cuenta la circunstancia de que a una casilla puedan ir dos piezas distintas. Por eso es necesario indicar cuál de ellas hace esta jugada. En casos semejantes en la anotación se indica de forma complementaria la columna en la que se encontraba esta pieza, y en el caso de que ambas piezas se encuentren en la misma columna, el número de la fila.

Como ejemplo volvamos de nuevo al diagrama 8. A la casilla **h4** pueden dirigirse ambas torres blancas, tanto la que está en la casilla **d4**, como la de la casilla **h8**. En el primer caso se escribiría **1. ♖dh4**, y en el segundo, **♖hh4**. Supongamos después que la torre blanca no se encuentra en la casilla **d4**, sino en la casilla **h1**. Entonces la jugada **1.♖h8-h4** en la anotación reducida se indicará mediante **1. ♖8h4**, y la jugada **1. ♖h1-h4** mediante **1. ♖1h4**.

Por supuesto, la anotación reducida no es tan exacta como la completa y, al principio, su utilización resultará dificultosa, pero aconsejamos al lector que se dedique con atención a su estudio, ya que la anotación reducida, debido a su economía, se emplea a menudo en la literatura ajedrecística y en la anotación de las partidas en los torneos.

Aunque sólo hemos trabado conocimiento con las jugadas de dos piezas, el rey y la torre, el lector, desde luego, puede empezar a aburrirse, porque él lo que quiere es jugar cuanto antes, y no estudiar un gran número de reglas y explicaciones.

Tratando de ayudar al lector a satisfacer lo antes posible sus deseos, le proponemos que juegue a un ajedrez original y reducido, en el que actúan las piezas que ya conocemos, la torre y el rey. Sin embargo para hacer el juego más sensato es necesario conocer previamente su objetivo fundamental. El sentido del juego del ajedrez, a diferencia, por ejemplo, de las damas, no consiste en la caza de todas las piezas del enemigo. En ajedrez el resultado de la lucha depende de la suerte de una sola pieza, pero la más valiosa, el rey. Se puede tener una gran ventaja en el resto de piezas sobre el enemigo, pero si el rey propio perece, entonces se considera perdida la partida.

Por eso cado uno de los bandos se establece ante sí el objetivo de crear una posición para el rey enemigo, en la que no tenga salida y su muerte sea inevitable. ¿Cuáles son las particularidades que caracterizan este ataque al rey?

Si una pieza está de tal manera, que a la jugada siguiente pueda capturar al rey enemigo, a esta amenaza al rey se le denomina jaque, y debe defenderse de él inmediatamente.

Examinamos la posición representada en el diagrama 9. La torre blanca en **h7** amenaza capturar al rey negro, situado en **a7**. Por lo tanto, está presente una situación de jaque. Resulta imprescindible eliminar



Diagrama 9

la amenaza de captura del rey negro. Esto se puede hacer de tres maneras. La primera, llevando al rey a otra casilla, no atacada por las piezas enemigas. En este caso es posible la jugada **1. ... ♔a7-a6** o **1. ... ♔a7-a8** (preste atención a que si la anotación empieza con una jugada de las negras, en lugar de la jugada precedente de las blancas se colocan unos puntos suspensivos). No es posible jugar **1. ... ♔a7-b7**, ya que la casilla **b7** está atacada por el rey blanco en **c6** y la torre blanca en **h7**.

El segundo procedimiento de defensa está relacionado con la captura de la pieza enemiga que da el jaque. Es posible la jugada **1. ... ♖h8xh7**, eliminando la torre que ataca al rey. Existe otro tercer procedimiento de defensa, cubrirse del jaque. Para ello cualquier pieza propia se coloca entre la pieza atacante del enemigo (aquella que da el jaque) y el rey atacado. Este sistema crea una cobertura en el camino de avance de la pieza atacante. En el ejemplo examinado este requisito lo cumple la jugada negra **1. ... ♖b8-b7**, cerrando el ataque de la torre blanca por la séptima fila. En la anotación ajedrecística el jaque se indica con el signo **+**. Por eso el desarrollo del juego en una de las variantes del diagrama 9 se escribe de la siguiente manera: **1. ..., ♖xh7; 2. ♖xh7+**, y así después de la doble captura de piezas en la casilla **h7** se dirige allí la torre blanca **h2**, dando jaque al rey negro. El ajedrecista que realiza un ataque directo al rey enemigo debe decir "jaque al rey" o simplemente "jaque". Las reglas actuales no consideran obligatoria esta declaración en voz alta. Sin embargo, hasta que el ajedrecista principiante adquiera hábito en el juego, le aconsejamos que acompañe la jugada de ataque al rey con la palabra ¡"jaque"!

Ante el jaque (y también en cualquier otro caso de rechazo de un ataque del enemigo) hay que tratar de elegir el procedimiento de defensa que sea más conveniente para nuestro ejército. A causa de esto volvamos nuevamente a la posición del diagrama 9. ¿Qué procedimiento de defensa resulta más favorable para las negras? Es evidente, que no resulta conveniente cubrirse. Después de **1. ... ♖b7 2. ♖xb7+** las negras pierden la torre, y el ataque de las blancas continúa. En caso de retirada de rey negro: **1. ... ♔a6** o **1. ... ♔a8** las blancas pueden colocar a su enemigo en una situación desfavorable mediante **2. ♖a2+**. Por eso la mejor decisión para las negras es la captura de la torre blanca. Después de **1. ... ♖xh7 2. ♖xh7+** las negras retiran el rey a **a6** o **a8** y no se ve cómo las blancas pueden continuar de una manera efectiva.

Si todos los métodos conocidos de defensa contra el jaque (captura de la pieza atacante, retirada del rey, cobertura) resultan irrealizables, esto significa que el rey perece, se encuentra mate y la partida se considera terminada. De esta manera, el mate es un jaque contra el que no hay defensa. Al jugador que da mate al rey contrario, se le considera vencedor de esa partida de ajedrez. Si la partida se juega en torneo o match (torneo es una competición en la que toman parte, como mínimo, tres ajedrecistas, y match es un enfrentamiento entre dos ajedrecistas, compuesto de varias partidas), entonces al ajedrecista vencedor se le otorga un punto, al derrotado cero, ningún punto.



Diagrama 10

Así, el principal objetivo del juego del ajedrez es dar mate al rey enemigo (el mate se indica con el signo **++**).

El diagrama 10 es un ejemplo de jaque contra el que no hay defensa, y por lo tanto es mate. El rey negro está atacado por la torre blanca. No

hay quien capture a la torre **g8**, cubrirse no es posible (la torre en **a3** no está en condiciones de hacerlo), y la retirada del rey a la 7ª fila está bloqueada por la situación del rey blanco en **b6**. Por tanto, mate.

Prestemos atención a la coordinación de las acciones del rey y la torre blancos; la torre ataca, y el rey corta el camino de retirada del rey enemigo. Hay una circunstancia importante, que el rey negro está arrinconado en la fila del extremo, la 8ª. Proponemos al lector que observe por sí mismo que si el rey negro no estuviera en una fila o columna del borde del tablero el rey y la torre blancos no estarían en condiciones de ponerlo en una situación de mate. Regresemos un instante al diagrama 9. Enumerando los procedimientos de defensa indicamos que la retirada del rey: **1. ..., ♔a6** o **1. ..., ♔a8** dejaba a las negras en una situación desesperada. Ahora podemos ver, que jugando **2. ♖a2**, las blancas dan mate al rey negro.

Ejercicios de la lección tercera

22. En la posición: blancas ♔**a2,** ♖**e1,** ♖**e2**; negras ♔**a7,** ♖**e7,** ♖**e8,** encuentre la continuación más favorable para las blancas si les toca jugar, y para las negras si deben hacerlo ellas. Escriba el desarrollo del juego en la anotación completa y reducida.

23. Blancas ♔**e1,** ♖**a1**. Negras ♔**e8,** ♖**h8**. Juegan las blancas. Dé jaque al rey negro. ¿Qué ventajas puede ofrecer esta jugada a las blancas? Desarrolle esta posición con el turno de juego para las negras. ¿Pueden ganar la torre blanca?

24. En un tablero vacío disponga las dos torres blancas en **a1** y **e1**. ¿En cuantas jugadas pueden intercambiar sus sitios?

25. En un tablero vacío coloque una torre blanca en la casilla **e1**. Sin mirar al tablero, lleve la torre a las dos esquinas de casillas negras. ¿Cuántas jugadas son necesarias para hacerlo?

26. Blancas en ♔**e1,** ♖**a7,** ♖**c1**. Negras ♔**e8**. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

27. Blancas ♔**c6,** ♖**e7**. Negras ♔**a8**. Las blancas juegan y dan mate en dos jugadas. Encuentre la solución.



Lección cuarta

La torre anuncia mate
Tres tipos de tablas



Diagrama 11

Vamos a conocer detalladamente la técnica para dar mate al rey con la torre.

En la lección precedente ya aprendimos que el mate se consigue arrinconando al rey enemigo en una de las filas o columnas de los bordes del tablero. ¿Cómo se consiguió esto? Intentemos primero utilizar sólo la torre (ver diagrama 11). **1. ♖a1-a3 ♔d4-e4 2. ♖a3-c3 ♔e4-d4 3. ♖c3-f3 ♔d4-e4**. Resulta evidente que las blancas no consiguen mucho. El rey no quiere dirigirse voluntariamente al borde del tablero. Y como para arrinconarlo una sola torre resulta insuficiente, son precisos los esfuerzos conjuntos de la torre y el rey blancos. Por eso enviemos al rey en ayuda de la torre. El juego puede desarrollarse de la siguiente manera: **1. ♖a1-a3 ♔d4-e4 2. ♔d1-d2 ♔e4-d4 3. ♖a3-a4+ ♔d4-d5 4. ♔d2-d3 ♔d5-e5 5. ♖a4-d4!**. Un momento importante de la realización del plan de las blancas; ahora el rey no está cortado sólo por la 4ª fila, sino también por la columna **"d"**. En esta situación sólo le queda 1/4 de tablero (el cuadrado **e5-e8-h8-h5**). Pero también este territorio será reducido inevitablemente. Hay que advertir que el jaque

de torre: **5. ♖a4-a5+** después de la respuesta **5. ... ♔e5-f4** o 5. ♖a4-e4+ debido a 5. ... ♔e5-d5 no empeoran la posición del rey negro y, por lo tanto, no son el camino más fuerte y más lógico para la realización del plan de las blancas. Al ajedrecista principiante le gusta dar jaques, considerando que esto es un logro. Hay que eliminar esta equivocación. El jaque, por sí solo, no provoca ninguna pérdida al enemigo, y sólo hay que realizarlo cuando ofrece cualquier provecho en el juego, en el objetivo.

Probablemente el lector habrá advertido el signo (!) después de la quinta jugada de las blancas. El signo (!) indica una jugada fuerte, el signo !!, una jugada muy fuerte; por el contrario, el signo **?** acompaña a una jugada mala, y **??** una muy mala.

No obstante volvamos a la posición examinada: **5. ... ♔e5-e6**. Si 5. ... ♔e5-f5, entonces es más lógico 6. ♖d4-e4. **6. ♔d3-e4 ♔e6-f6 7. ♖d4-d5 ♔f6-e6 8. ♔e4-d4**. Una importante jugada de espera. El rey negro está obligado a ceder terreno. **8. ... ♔e6-f6** (si 8. ... ♔e6-e7, entonces, naturalmente, 9. ♔d4-e5). **9. ♖d5-e5! ♔f6-f7 10. ♔d4-e4 ♔f7-f6 11. ♔e4-f4 ♔f6-g6 12. ♖e5-f5 ♔g6-g7 13. ♔f4-g5 ♔g7-h7 14. ♖f5-f7+ ♔h7-h8**. La parte principal del plan está completa. El rey está arrinconado en el borde del tablero. **15. ♔g5-g6 ♔h8-g8 16. ♖f7-f1**. La jugada de espera decisiva de la torre, precisamente por la columna **"f"**, ya que impide que el rey se libere a través de la casilla **f8** (lo que pasaría, por ejemplo, después de 16. ♖f7-a7). **16. ... ♔g8-h8 17. ♖f1-f8++**.

Advertimos que el juego de las blancas en el ejemplo que hemos visto se desarrolla bajo un plan determinado. Y este ejemplo no es una excepción, sino una expresión característica de cómo hay que abordar el ajedrez. Precisamente la planificación de sus próximas acciones sobre el tablero, y no las acciones impulsivas, distinguen el juego de un buen ajedrecista. Nuestro consejo: ya desde los primeros pasos en el ajedrez trate de aclarar el sentido de cada jugada que trace. Probablemente en algunos casos su plan no será puro, pero esto es claramente mejor que jugar sin plan, confiándose a la ciega casualidad.

Familiaricémonos ahora con el método para realizar el mate de dos torres contra rey solo. En la posición ofrecida en el diagrama 12, por analogía con el ejemplo precedente, se impone la propuesta de que el mate al rey negro hay que darlo arrinconándolo en un borde del tablero. Intentemos comprobar esta proposición, aprovechando para su resolución sólo las torres. Así, lo primero e imprescindible es limitar al máximo los movimientos del rey negro, arrinconándolo al extremo del tablero. A este objetivo responde la jugada **1. ♖a1-a5**. Tras esta jugada el rey negro está encerrado en las tres últimas filas. **1. ... ♔d6-e6**. No es mejor 1. ... ♔d6-e7, a la que seguiría 2. ♖a5-a6, estrechando el cerco.



Diagrama 12

2. ♖c1-c6+. Preste atención a la diferente función de las torres: una, dispuesta en la casilla a5 juega el papel de bloqueadora, la otra, el papel atacante. Sólo se puede confinar al rey en el borde del tablero combinando la acción de las torres, realizando la función indicada. **2. ... ♔e6-d7 3. ♖c6-h6**. Es útil llevar la torre lo más lejos por la fila, para que el rey no pueda atacarla. Ahora las torres cambian los papeles: la torre h6 se convierte en bloqueadora, y la torre a5 pasa al ataque. **3. ... ♔d7-c7 4. ♖a5-a7+ ♔c7-b8 5. ♖a7-g7**. El rey está arrinconado. De nuevo cambia la función de las torres. La torre g7 bloquea y la otra asesta el golpe decisivo. **5. ... ♔b8-c8 6. ♖h6-h8++**.

La técnica de realización del mate es bastante clara. Hay que advertir que las torres pueden actuar sin la ayuda de su rey. Para desarrollar posiciones semejantes es preciso determinar desde el mismo principio en qué extremo del tablero hay que arrinconar al rey enemigo. En la posición del diagrama 12 eran posibles también otros planes. Por ejemplo, el plan arrinconando al rey negro en la columna "h". Pero el método de juego empleado en este caso resultaba ser el más económico, ya que después de 1. ♖a1-a5 con la intención de jugar 2. ♖c1-c6, al rey negro sólo le quedaban tres filas a su disposición, mientras que en caso de 1. ♖a1-a5 ♔d6-e6 2. ♖c1-d1 en lugar de 2. ♖c6+), para echar al rey negro a la columna "h" quedan cuatro columnas.

La partida de ajedrez no siempre termina con el mate, esto es, con la victoria de uno de los bandos. A menudo se encuentran situaciones en el juego en las que ninguno de los adversarios puede obtener la victoria y la partida termina en tablas. Tras este resultado en los torneos y matches se le otorga a cada jugador (1/2) punto.

¿En qué circunstancias se obtienen las tablas? Es necesario distinguir algunos casos característicos. El primero se refiere a las posiciones en las que a ambos bandos sólo les queda el rey. Supongamos, por ejemplo, que en el diagrama 12 faltan las torres blancas en a1 y c1. Entonces el rey blanco en h1 se enfrenta sólo a su oponente en d6. Uno al otro no se pueden dar mate, ya que ninguno de ellos está en condiciones de dar jaque, sin ponerse él mismo bajo ataque. Por eso sólo pueden vagar por el tablero, sin causarse mal el uno al otro. Por lo tanto aquí las tablas son evidentes.

Con frecuencia surgen situaciones en las que además del rey, uno o ambos bandos tienen más piezas, pero el jugador que tiene el turno de juego no puede mover ni una sola pieza. Además de esto su rey no se encuentra bajo jaque. A esta posición se le denomina ahogado, y la partida se considera terminada en tablas.



Diagrama 13

En la posición del diagrama 13 juegan las negras, pero no pueden hacer ni una sola jugada, de acuerdo con las reglas del ajedrez. Las casillas a7 y a8 están atacadas por la torre blanca, tampoco se puede capturar la torre b7, ya que está defendida por el rey en c6. ¡Tablas! Desde luego, las blancas tienen una torre de más, que las permitiría, si se encontrara en otra posición, dar mate al rey enemigo en algunas jugadas. Pero, como se dice, *SED LEX, DURA LEX*. La ley es dura, pero es la ley.

El tercer caso en el que se producen tablas en la partida está relacionado con los jaques ininterrumpidos al rey enemigo, y se

denomina jaque continuo. Generalmente este procedimiento lo emplea el ajedrecista al que otra continuación en el juego le sería desfavorable o incluso mortal. El jaque continuo es un procedimiento singular para neutralizar la ventaja del enemigo.



Diagrama 14

En la posición del diagrama 14 las negras tienen una gran ventaja, una torre de más. En caso de que jugaran las negras, desde luego ganarían jugando 1. ... ♖d8-d6+, rechazando al rey blanco, y después en el proceso de la persecución obligarían a las blancas a cambiar la torre. Después pasarían a la realización del plan victorioso de torre contra rey solo, como ya hemos visto antes. Pero el turno de juego pertenece a las blancas, y consiguen salvarse: 1. ♖b7-h7+ ♔h8-g8 2. ♖h7-g7+ ♔g8-f8 3. ♖g7-f7+ ♔f8-g8 4. ♖f7-g7+. Las negras no pueden evitar la repetición de las jugadas y la partida acaba en tablas por jaque continuo. No sólo resultó desfavorable la posición del rey negro, sino también la de su torre en e8. Si las torres se encontraran por ejemplo, en a8 y c8, entonces el rey podría eludir el jaque continuo mediante 3. ...♔f8-e8, ya que el jaque en e7 es inoperante por la captura de la torre blanca.

Será útil para el ajedrecista principiante recordar esta regla: si tiene ventaja, evite dar al contrario la posibilidad de que le dé jaque continuo o coloque su rey en posición de ahogado.

Además de las circunstancias básicas que se han indicado, existen otros procedimientos de carácter variado para obtener las tablas, que examinaremos más adelante.

Ejercicios de la lección cuarta

28. Blancas ♔h1, ♖a8. Negras ♔h4. Juegan las blancas. ¿Con qué plan de juego se consigue dar mate al rey contrario más rápidamente?

29. ¿Qué diferencia hay entre mate y ahogado?

30. Blancas ♔f6, ♖a7, ♖c1. Negras ♔h8, ♖g7. Juegan las blancas.
1) Cree una posición con el rey negro ahogado.
2) Dé mate a las negras en dos jugadas.

31. Blancas ♔h8, ♖a5. Negras ♔h6, ♖b7, ♖g6. Juegan las blancas. Cree una posición de rey blanco ahogado.

32. Blancas ♔g6, ♖f1, ♖h1. Negras ♔g8. Juegan las blancas. Dé mate a las negras en dos jugadas.

33. Sin mirar al tablero, indique una posición en la que las blancas, teniendo rey y torre, den mate a un rey negro solo.



Lección quinta

El movimiento del alfil

El Alfil –se designa con la inicial A (♗)– se mueve sólo por las diagonales (de forma análoga a la dama en el juego de damas). El alfil se traslada por la diagonal en cualquier dirección, adelante, atrás, y a cualquier distancia. Si alguna casilla de la diagonal está ocupada por una pieza propia, entonces el alfil como máximo puede trasladarse a la casilla vecina a esta pieza. Cuando en el camino del alfil se encuentra una pieza enemiga, puede capturarla. En este caso la pieza enemiga se retira del tablero, y el alfil ocupa su lugar. No es posible saltar por encima de una pieza propia o ajena y continuar el camino. En el diagrama 15 las cruces indican las casillas a las que puede ir el alfil d4,

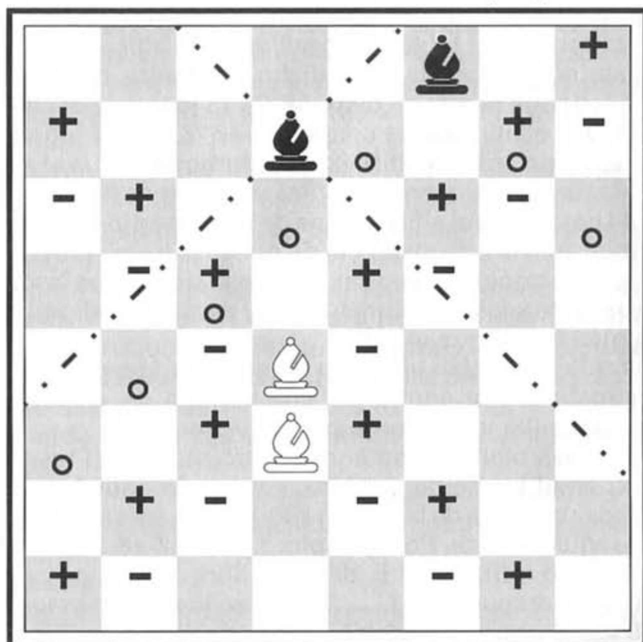


Diagrama 15

las rayas las casillas del avance posible del alfil d3, los puntos y rayas las del alfil d7, y los círculos, las del alfil f8. Proponemos al lector que indique los nombres de las casillas por las que pasan los alfiles.

De la regla de movimiento del alfil se deduce que cada una de estas piezas actúa sólo por las casillas de un color y no puede pasar a las casillas del otro color. Hay que prestar atención a la circunstancia de que el alfil es la única pieza del ajedrez que está obligada desde el principio hasta el final de la partida a moverse por casillas de un solo color. Al alfil que se mueve por las diagonales de color blanco, se le llama alfil de casillas blancas, y al que actúa por las diagonales de color negro, alfil de casillas negras. De esta manera, cada uno de los adversarios, al empezar el juego, dispone de un alfil de casillas blancas (blancas en f1, negras en c8) y uno de casillas negras (blancas en c1 y negras en f8).

Como la torre, el alfil también es una pieza de largo alcance. El alfil, situado en una de las casillas del centro clásico (es decir, en las casillas d4, e4, d5, e5) domina 13 casillas. Sin embargo, a medida que se acerca al borde del tablero, su movilidad disminuye: un alfil, que se encuentre en el centro ampliado (esto es, en el cuadrado limitado por las casillas c3-c6-f6-f3) controla 11 casillas, situado en cualquiera de las filas o columnas extremas del tablero, 9 casillas, y un alfil situado en una de las esquinas, sólo 7 casillas. Lo dicho se ilustra claramente en el diagrama 15, donde el alfil d4 dispone de 13 jugadas, el alfil d3 de 11, el alfil d7 de 9, y el alfil que se encuentra en f8, sólo 7 jugadas.

La comparación entre el alfil y la torre demuestra que el alfil cede en movilidad (la torre en presencia de filas y columnas libres en cualquier sitio tiene 14 jugadas, y el alfil dispone de 13 sólo en el centro). También es muy importante la circunstancia de que la torre puede moverse por casillas de uno y otro color, mientras que el alfil siempre es "monocromo". Todo esto permite sacar una conclusión, y es que en calidad combativa la torre es más fuerte que el alfil.

Esto lo ratifica también el hecho de que una torre sola junto al rey puede dar mate al rey contrario, y la ventaja de un solo alfil (ver diagrama 16) resulta insuficiente para la victoria.

Parece que las blancas han conseguido mucho: el rey negro está arrinconado en el borde del tablero, y jugando aquí **1. ♗f1-a6**, se le obliga a ocupar la casilla de la esquina. Pero todo esto resulta insuficiente para conseguir el mate. Por ejemplo: **1. ... ♔b8-a8 2. ♗a6-h7+ ♔a8-b8** y es necesario retirar el alfil, dejando libre al rey una casilla por la octava fila. Si en respuesta a **1. ... ♔b8-a8** se juega con astucia **2. ♗a6-c8 ♔a8-b8** y sólo ahora **3. ♗c8-b7**, no resulta difícil ver que se produce un ahogado. Así, un alfil solo no gana, y hay que declarar la partida tablas.



Diagrama 16



Diagrama 17

En la lección precedente ya tuvimos conocimiento de tres tipos diferentes de tablas. En este ejemplo las fuerzas que hay sobre el tablero son insuficientes para dar mate al rey enemigo. En una serie de casos la continuación del juego en posiciones semejantes puede terminar en ahogado.

¡Sin embargo, un alfil solo puede dar mate! Pero esto no contradice lo que hemos dicho antes. Hay circunstancias especiales, en las que con la "ayuda" de una situación desafortunada de las piezas enemigas se puede conseguir.

En el diagrama 17 se puede ver un mate, ejecutado por el único alfil de las blancas. Pero... si en el tablero no estuviese el alfil negro b8, entonces no se produciría el mate. Llamamos la atención del lector a esta circunstancia paradójica; resulta que las piezas propias no sólo no ayudan, sino que a veces son capaces de estorbar. Esto se produce a menudo cuando las fuerzas están amontonadas y restringidas en sus movimientos.

Si el bando fuerte dispone de la pareja de alfiles, el mate al rey solo se consigue con considerable facilidad. Vamos a examinar el método de juego en esta situación.

Ver diagrama 18.

En adelante el plan de las blancas consiste en limitar los movimientos del rey negro, arrinconándolo en una esquina del tablero para crear una situación de mate. Toda esta etapa del plan requiere la acción conjunta de los alfiles y el rey. Veamos un posible desarrollo del juego.

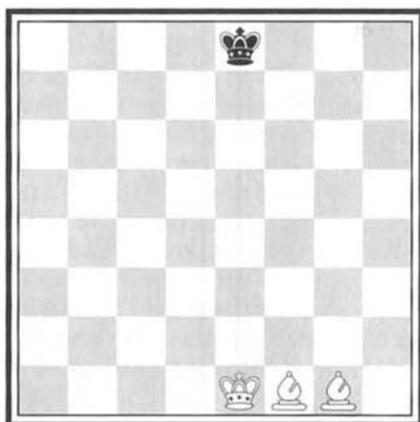


Diagrama 18

1. ♗f1-c4. No sólo es importante impedir que el rey se acerque al centro, sino también privarle de su avance al flanco de rey. **1. ... ♔e8-e7 2. ♗g1-d4**. Preste atención a la disposición de los alfiles. Cuando están juntos, muestran el máximo efecto en su acción conjunta. Siendo invulnerables los alfiles restringen la movilidad del rey a una zona del tablero, establecida por los límites de las casillas a8, b7, c6, d6, e7, f8. En la situación creada se debe planear el mate al rey negro en la esquina superior izquierda del tablero (en la zona de la casilla a8). Para conseguir este objetivo el rey blanco debe ir en ayuda de los alfiles. **2. ... ♔e7-d6 3. ♔e1-d2 ♔d6-c6 4. ♔d2-c3 ♔c6-d6**. Es evidente, que el rey negro no puede encontrar mejor itinerario, ya que retirarse voluntariamente al borde del tablero no le promete nada bueno. **5. ♔c3-b4 ♔d6-c6 6. ♗d4-e5**. Ya que la casilla c5 está controlada por el rey blanco, es posible esta jugada que limita aún más la movilidad del rey negro. **6. ... ♔c6-d7 7. ♔b4-c5 ♔d7-e7 8. ♗c4-d5 ♔e7-d7** u 8. ... ♔e7-f8 9. ♔c5-d6 ♔f8-e8 10. ♗e5-g7 ♔e8-d8 11. ♗d5-c6 etc. **9. ♗e5-f6 ♔d7-e8**. El rey está arrinconado en el borde del tablero. El siguiente problema es empujarle a la esquina. **10. ♔c5-d6 ♔e8-f8 11. ♗d5-e6**. Sería un error terrible la jugada 11. ♔d6-d7. ¡Se produciría el ahogado! **11. ... ♔f8-e8 12. ♗f6-g7 ♔e8-d8 13. ♗e6-f7** (13. ♗e6-d7?? ahogado) **13. ... ♔d8-c8 14. ♔d6-c6 ♔c8-b8** (14. ... ♔c8-d8 15. ♗g7-f6+) **15. ♗g7-d4 ♔b8-c8 16. ♗d4-b6 ♔c8-b8 17. ♗f7-e6 ♔b8-a8 18. ♗b6-g1 ♔a8-b8 19. ♔c6-b6 ♔b8-a8 20. ♗e6-d7**. Una jugada de espera imprescindible. **20. ... ♔a8-b8 21. ♗g1-h2+ ♔b8-a8 22. ♗d7-c6++**.

De esta manera, hemos conseguido el mate en 22 jugadas. En general, como asegura la teoría del ajedrez, desde cualquier posición

del tablero el mate de dos alfiles contra rey solo se consigue lo más tarde en treinta jugadas. Hay que advertir que el alfil, al igual que la torre, puede dar el mate desde lejos. Aconsejamos al lector que se ejercite por sí mismo en finales semejantes, obligándose a escribir las jugadas. La anotación ayuda a advertir y corregir más rápidamente los errores en la técnica del mate. También hay que prestar atención a no permitir que se produzca el ahogado.

En el proceso del juego, gracias a la particularidad de su movimiento, se aprovecha el alfil para realizar unos procedimientos típicos: la clavada y el ataque doble.

La clavada es un ataque a una pieza enemiga, que cubre a otra pieza de su bando. Desde luego, el alfil puede clavar a piezas que estén dispuestas en diagonales. Veamos un ejemplo.



Diagrama 19



Diagrama 20

En el diagrama 19 la jugada **1. ♗g2-f1** permite una clavada del alfil sobre la torre. Esta no puede moverse, ya que de lo contrario deja atacado al rey.

En el diagrama 20 después de la jugada de las negras **1. ... ♗c1-b2** resulta clavada la torre blanca en d4. En este caso la torre d4 puede retirarse, pero entonces deja bajo ataque a otra pieza igual, a la que descubre, la torre f6.

El ataque doble es un ataque simultáneo del alfil a dos piezas enemigas.

En el diagrama 21 el alfil blanco realiza un ataque doble. El rey debe retirarse y en la jugada siguiente las blancas toman la torre.



Diagrama 21



Diagrama 22

En el diagrama 22 hay otra variedad de ataque doble. Después de la jugada **1. ♗e1-c3** no hay jaque, pero ambas torres negras se encuentran bajo ataque. Desde luego, una torre puede escapar de la amenaza, pero no se consigue "evacuar" a las dos al mismo tiempo.

La torre también puede realizar la clavada y el ataque doble. Sólo que la acción en este caso no se produce por las diagonales, sino por las filas y columnas.



Diagrama 23

En el diagrama 23 la torre blanca clava al alfil negro c8, y a su vez la torre negra f2 ataca a los dos alfiles blancos, d2 y g2.

Ejercicios de la lección quinta

34. Sin mirar al tablero, indique las jugadas que puede hacer el alfil situado en: a) f2; b) c4; c) e5; d) h3.

35. Dé mate al rey negro en las siguientes posiciones:
a) Blancas ♔g1, ♗e1, ♗g8. Negras ♔c5. Juegan las blancas.
b) Blancas ♔a1, ♗c1, ♗h1. Negras ♔h8. Juegan las negras.

36. ¿Pueden ganar las blancas la partida con la siguiente correlación de fuerzas: Blancas, rey y alfil. Negras, rey y torre?

37. Realice una clavada en las siguientes posiciones:
a) Blancas ♔e1, ♗e2. Negras ♔e8, ♖c6. Juegan blancas.
b) Blancas ♔a1, ♗b1, ♗g1. Negras ♔a3, ♖f4, ♖h6. Juegan blancas.
c) Blancas ♔g6, ♖a2. Negras ♔g8, ♗f8. Juegan blancas.
d) Blancas ♔b6, ♖c1. Negras ♔h6, ♗e6, ♗d6. Juegan blancas.

38. Realice un ataque doble en las siguientes posiciones:
a) Blancas ♔c2, ♗b3. Negras ♔f3, ♖b7. Juegan blancas.
b) Blancas ♔h2, ♗a7, ♗g2. Negras ♔h4, ♖c3, ♖h8. Juegan blancas.
c) Blancas ♔c5, ♗h5. Negras ♔a1, ♖e6. Juegan negras.
d) Blancas ♔e1, ♖b3. Negras ♔c8, ♗a2, ♗a7. Juegan blancas.

39. ¿Pueden la torre o el alfil realizar al mismo tiempo una clavada y un ataque doble? Dé algún ejemplo.

40. Sin mirar al tablero, ofrezca un ejemplo de clavada y otro de ataque doble.



Lección sexta

El movimiento de la dama

La Dama –se designa con la inicial D (♕)– con frecuencia se la representa como la pieza universal del ajedrez. Hay mucha justicia en esto, ya que la dama mueve y captura en todas las direcciones, por las filas, columnas y diagonales, adelante y atrás, y a cualquier distancia. De esta manera, la dama ejerce al mismo tiempo las funciones del alfil y la torre. Gracias a su excepcional movilidad y a su posibilidad de actuar tanto por las casillas blancas, como por las negras, es la pieza más fuerte. En un tablero vacío (ver diagrama 24) la dama en el centro domina 27 casillas, y en la esquina puede hacer 21 jugadas.

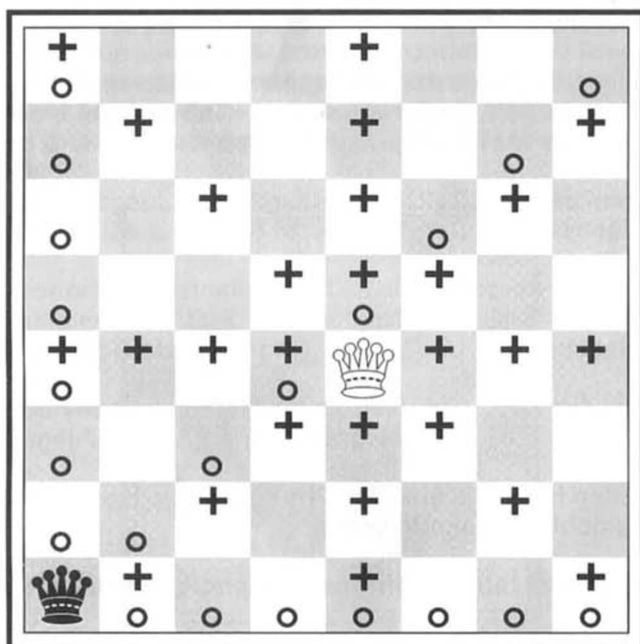


Diagrama 24

En el diagrama las cruces indican las jugadas posibles de la dama e4, y los círculos el itinerario de la dama situada en la casilla a1. Proponemos al lector que enumere todas las casillas a las que pueden ir las damas en el diagrama 24.

Al igual que la torre y el alfil, la dama no puede saltar por encima de las piezas propias o ajenas y continuar su avance después. Si cualquier casilla en el avance de la dama está ocupada por una pieza propia, la dama como máximo puede trasladarse a la casilla vecina a ella. Si en el camino de la dama se encuentra una pieza enemiga, entonces puede capturarla. En este caso la pieza enemiga se retira del tablero y la dama ocupa su lugar.

El mate de dama contra rey solo se obtiene con bastante sencillez, llevando el juego por un método ya conocido: se arrincona al rey del bando débil en el borde del tablero y después se ejecuta el mate con la ayuda del rey propio.

Hay que advertir que, a diferencia de la torre o la pareja de alfiles, la dama está en condiciones de arrinconar ella sola al rey contrario.



Diagrama 25

Examinemos un ejemplo de restricción del rey con la dama en la posición del diagrama 25. Teniendo en cuenta que el lector ya ha tenido la posibilidad de conocer detalladamente tanto la anotación completa, como la reducida, para escribir las jugadas, pasamos ahora a la anotación reducida: **1. ♕c3 ♔e4 2. ♕d2 ♔e5 3. ♕d3 ♔f4 4. ♕e2 ♔f5 5. ♕e3 ♔f6 6. ♕e4 ♔g5 7. ♕f3 ♔g6 8. ♕f4 ♔g7 9. ♕f5 ♔h6** (o 9. ... ♔g8 10. ♕f6 ♔h7 11. ♕g5) **10. ♕g4 ♔h7 11. ♕g5 ♔h8 12. ♔f2.** Ahora, cuando el rey enemigo está aislado en el borde del tablero, el rey

propio se dirige a esta zona para crear la posición de mate. Hay que tener en cuenta que el intento de limitar aún más la movilidad del rey negro mediante 12. ♕g6?? resultaría un grave error. No resulta difícil observar que después de esta jugada hay un ahogado en el tablero. **12. ... ♔h7 13. ♔f3 ♔h8 14. ♔f4 ♔h7 15. ♔f5 ♔h8 16. ♔f6 ♔h7 17. ♕g7++**.

Hay que advertir que, si en lugar de la acción individual de la dama en la restricción del rey enemigo, participa también el rey propio, entonces el mate se consigue más rápido.

Ejercítese en este método, empezando el juego en la siguiente posición: blancas ♔e1, ♕d1 negras ♔e4. Juegan las blancas. ¡Pero recuerde el ahogado!

Así la dama por sí sola puede arrinconar al rey enemigo en el borde del tablero; sin embargo, para dar el mate necesita ayuda; una dama sola no puede dar mate. En calidad de ayudante de la dama se puede utilizar no sólo el rey, sino también otras piezas.

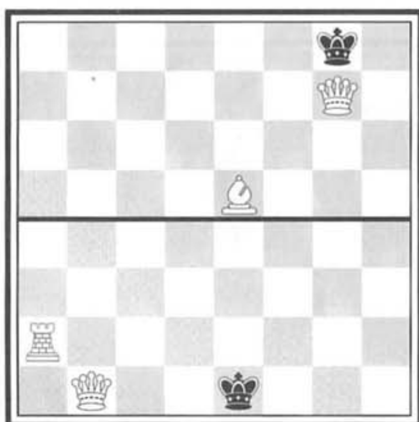


Diagrama 26

En el diagrama 26 se ofrecen fragmentos de dos posiciones típicas de mate. En una la dama coopera con la torre, en la otra, con el alfil.

Gracias a su largo alcance y su movilidad universal por el tablero, la dama lucha con éxito contra las otras piezas. Para ello la dama aprovecha la relativa ventaja que le otorgan las reglas del juego. Así, una dama vence a la torre, realizando ataques por las diagonales, por las que, como ya sabemos, la torre no puede trasladarse. En la lucha con el alfil utilizará los ataques por las filas y columnas.



Diagrama 27

En la posición del diagrama 27 es evidente que el problema de las blancas consiste en capturar la torre enemiga. Sólo manteniendo la torre las negras pueden confiar en eludir la derrota.

En la posición ofrecida las negras tienen el turno de juego (si jugaran las blancas, entonces ganarían la torre inmediatamente mediante la maniobra **1. ♕c2+ ♔a1 2. ♕a4+**). Examinemos las posibilidades que se ofrecen. En primer lugar veamos las jugadas del rey. El análisis demuestra que, tanto después de **1. ... ♔a1** (el lector puede ver por sí mismo que **1. ... ♔a2** no cambia nada) **2. ♕a5+ ♔b1** o **♔b2 3. ♕b5+**, como en caso de **1. ... ♔b2 2. ♕c3+ ♔b1** (2. ... ♔a2 3. ♕a5+) **3. ♕c2+ ♔a1 4. ♕a4+** las blancas ganan la torre.

Examinemos las jugadas de la torre. Resulta evidente que por la octava fila resultan inadecuadas para la torre las casillas b8, c8 y d8, que están controladas por la dama blanca. Tampoco salvan otros traslados de la torre por esta fila: **1. ... ♖a8** por **2. ♕b7+** o **1. ... ♖f8** debido a **2. ♕c2+ ♔a1 3. ♕a4+ ♔b2 4. ♕b4+**, y tampoco **1. ... ♖g8 2. ♕c2+ ♔a1 3. ♕c1+ ♔a2 4. ♕c4+** y **1. ... ♖h8 2. ♕c2+ ♔a1 3. ♕c3+**. Sólo queda la retirada de la torre por la columna "e". Pero tras **1. ... ♖e6 2. ♕c2+ ♔a1 3. ♕c1+ ♔a2 4. ♕c4+** o **1. ... ♖e1 2. ♕c2+ ♔a1 3. ♕c3+** no se puede evitar la pérdida de la torre y con ella de la partida. Una posición instructiva. A pesar de la casi ilimitada extensión del tablero, no se consigue huir de la persecución.

Hay que prestar atención a que las blancas consiguen el éxito aprovechando el ataque doble, y además que este ataque a la torre se realiza por las diagonales.



Diagrama 28

En la posición del diagrama 28 juegan las negras. El problema de las blancas es ganar uno de los alfiles. En este caso se conseguiría ganar la partida. Examinemos las variantes que se ofrecen. Es evidente que las negras deben retirar el alfil h1 que se encuentra atacado. Son malas 1. ... ♗g2 o 1. ... ♗e4 debido a 2. ♕g4+ y también 1. ... ♗b7 por 2. ... ♕b3+ y 1. ... ♗a8 por 2. ♕d8+, y ya que las casillas f3 y d5 están controladas por la dama blanca, sólo queda la jugada 1. ... ♗c6. Ahora no da nada a las blancas 2. ♕c2 por 2. ... ♗f3+ o 2. ... ♗e8+ seguido de la retirada del alfil c5. Después de 2. ♕d8+ las negras se defienden mediante 2. ... ♗f8. Por eso el camino correcto empieza con la jugada 2. ♕g4+. En caso de 2. ... ♔h8 o 2. ... ♔f8 decide 3. ♕c8+. Si 2. ... ♔h7 o 2. ... ♔f7, entonces sigue 3. ♕f5+ con ataque doble al rey y al alfil c5. Así, el problema está resuelto, las blancas ganan el alfil.

Para adquirir práctica en el desarrollo del final "dama contra alfil", supongamos el juego después de **1. ... ♗c6 2. ♕g4+ ♔f7 3. ♕f5+**. Es posible la siguiente variante: **3. ... ♔e7 4. ♕xc5+ ♔d7 5. ♔g5 ♗b7 6. ♔f6 ♗c6 7. ♕e7+ ♔c8 8. ♔e5 ♗d7 9. ♔d6 ♗a4 10. ♕c7++**. El método de victoria, como vemos, es sencillo; el rey del bando fuerte se mueve por las casillas de color opuesto a las de acción del alfil, y junto con la dama arrinconan al rey enemigo en el borde del tablero.

En los ejemplos citados se aprovechaba el procedimiento de ataque doble. Este es uno de los procedimientos más efectivos para aprovechar el juego de dama. Hay que advertir que la dama es especialmente fuerte cuando las piezas del enemigo están dispersas y no se defienden unas a otras.

Si las piezas del bando defensivo cooperan entre sí, entonces la dama a veces no está en condiciones de traspasar la frontera defensiva del enemigo.

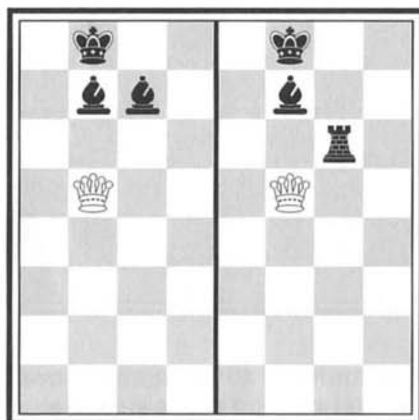


Diagrama 29

En el diagrama 29 vemos dos ejemplos esquemáticos de resistencia satisfactoria de las piezas negras contra el ataque de la dama blanca. En la mitad izquierda del tablero el rey blanco no puede superar la compacta defensa creada por los alfiles negros. Un cuadro análogo se presenta en la mitad derecha del tablero: para las negras es suficiente mantener la torre en el itinerario g6-e6-g6 etc.

Como se puede ver tras el estudio de este libro, cualquier pieza aislada no puede decidir por sí sola, sólo puede arrinconar al rey enemigo en el borde del tablero, pero para ejecutar el mate necesita la ayuda de otra pieza. Por eso en el proceso del juego el buen ajedrecista siempre trata de coordinar las acciones de sus fuerzas. Sólo con una hábil coordinación de las piezas se puede aspirar al éxito.

En el diagrama 30 juegan las blancas. Ellas obtienen la victoria por el siguiente camino, forzado para las negras: **1. ♕h8+!** **♔xh8**, entregando la dama "en el sitio exacto", las blancas atraen al rey enemigo a la casilla h8, cuya estancia resulta mortal. **2. ♖h4++**. El signo ++ no es un error. También se designa así el "jaque doble", esto es, un ataque simultáneo al rey por dos piezas (en este caso el alfil b2 y la torre h4). En el transcurso del juego sucede que una pieza tras su jugada, no sólo ataca ella misma al rey enemigo, sino que a la vez descubre el ataque de otra pieza. El jaque doble se produce cuando en determinadas líneas



Diagrama 30

(diagonales, filas o columnas) se encuentran dos piezas del mismo bando, y la pieza que se encuentra más cercana al rey enemigo no sólo crea una amenaza sobre él, sino que abre la línea correspondiente (diagonal, fila o columna) para el ataque al rey de la segunda de las piezas indicadas. En el ejemplo que hemos visto el jaque doble se produce gracias a la jugada 2. ♖h4++, que determina el ataque al rey h8 no sólo de la torre blanca, sino del alfil por la diagonal abierta.

El jaque doble es muy peligroso. Contra él no es posible cubrirse, ya que es imposible cubrir a una pieza del fuego de dos piezas enemigas. Sólo queda un método de defensa, retirar el rey a una casilla que no esté atacada por las piezas enemigas. Por eso la respuesta de las negras es obligada **2. ... ♔g8**. Pero a ella sigue un golpe decisivo: **3. ♖h8++**.

En este ejemplo también se ha mostrado uno de los procedimientos típicos del juego, la atracción. Consiste en obligar a una pieza enemiga a ocupar una casilla desfavorable para ella mediante la aceptación de una concesión, a primera vista injustificada, por parte del otro bando. Así, el "presente griego" para las negras en la posición examinada resultó ser el sacrificio de la dama, 1. ♕h8+.

Junto al jaque doble en la partida de ajedrez se encuentra con frecuencia el "jaque descubierto". La diferencia entre el jaque descubierto y el doble consiste en que la pieza más cercana al rey enemigo en una diagonal, fila o columna determinada, al moverse no da ella misma jaque al rey, sino que abre la línea para que le ataque otra pieza. Así, por ejemplo, tras el análisis de la posición del diagrama 30, el jaque descubierto se puede dar en caso de cualquier jugada de la torre blanca (después de 1. ♕h8+ ♔xh8), excepto 2. ♖h4++.



Diagrama 31

Tenemos otro ejemplo de jaque descubierto en el diagrama 31.

En su turno de juego las blancas pueden dar jaque doble mediante 1. ♗a7++ o 1. ♗c7++, pero en ambos casos las negras toman favorablemente el alfil (1. ... ♔xa7 o 1. ... ♔xc7). Aunque, por lo general, el jaque doble es más peligroso (contra el jaque descubierto se puede cubrir), en esta posición es preferible para las blancas dar el jaque descubierto 1. ♗c5+, creando la amenaza 2. ♗xd6, y por eso es obligada la respuesta 1. ... ♔c7. Hay que prestar atención a la circunstancia de que el jaque descubierto o el jaque doble no pueden realizarlo dos piezas del mismo tipo, por ejemplo, dos torres. Es obligada la combinación de dos piezas distintas, dama y torre, dama con alfil, etc.

Ejercicios de la lección sexta

41. Blancas ♔e1, ♕d1. Negras ♔e6. Juegan las blancas. Sin colocar las piezas sobre el tablero (pero teniendo ante sí un tablero vacío), arrincone al rey negro en una fila o columna del extremo, sólo empleando jugadas de dama.

42. Blancas ♔a1, ♕d7. Negras ♔h8. Juegan las blancas. Sin colocar las piezas sobre le tablero (pero teniendo ante sí un tablero vacío) dé mate al rey negro en seis jugadas.

43. Blancas ♔g1, ♕g2, ♖e4, ♗e2, ♗f4. Negras ♔c6, ♕a6, ♗b4. Juegan las blancas. ¿Qué jaques doble y descubierto son posibles en esta posición?

44. Blancas ♔g1, ♖c1, ♗c6. Negras ♔c8, ♖g8, ♗g7. ¿Qué jaques descubiertos pueden ganar una torre si juegan las blancas y si juegan las negras?

45. Blancas ♔h1, ♕c6, ♖d5, ♗e4. Negras ♔b8, ♕f8, ♗c7, ♗c4. Juegan las blancas. Dé mate en tres jugadas, aprovechando el método de atracción.

46. Blancas ♔h1, ♕g2, ♖f1, ♖f3, ♗h2, ♗h5. Negras ♔a8, ♕b7, ♖c6, ♖c8, ♗a4, ♗a7. Empezando desde esta posición, juegue dos partidas (alternativamente con blancas y con negras) con un adversario que también sea principante. Anote la partida. Reprodúzcala para encontrar los errores cometidos.



Lección séptima

El movimiento del caballo

La regla más difícil de comprender para el principiante es el movimiento del caballo –designado con la inicial C (♘)–. El caballo juega de una manera más complicada que el resto de las piezas.

En el diagrama 32 las cruces indican las casillas a las que puede ir el caballo a1, y los círculos las casillas a las que puede ir su "colega" negro situado en e5. El caballo juega dos casillas adelante, atrás o de lado, ocupando la casilla alterna (del otro color) entre la fila o columna y diagonal, yendo desde el lugar de su anterior situación. Así, por ejemplo, en el diagrama 32 es posible la jugada ♘a1-c2, esto es el

Diagrama 32

traslado del caballo a la casilla c2, que se encuentra entre la primera fila y la diagonal a1-c3. La jugada ♘e5-f3 lleva al caballo a la casilla f3, situada entre la columna "e" y la diagonal e5-g3. El trazado de la trayectoria del caballo al jugar se asemeja a la letra "L".

Se puede explicar de otra manera la regla del movimiento del caballo: el caballo juega a una casilla como el alfil, y a la siguiente como la torre, pero el segundo movimiento debe efectuarlo alejándose de su posición anterior (por ejemplo, de a1 a b2 y de allí a b3 o c2, pero no a a2 o b1).

El caballo puede capturar la pieza enemiga que se encuentra en las casillas a las que puede ir. En este caso la pieza enemiga se retira del tablero (al proceder con la captura) y en su lugar se coloca el caballo. Esta regla (toma como mueve) no le diferencia de la mayoría de las piezas de ajedrez. Pero el caballo es una pieza muy original, que se diferencia mucho de las otras. Esta diferencia consiste en lo siguiente: 1) Si el rey, dama, torre y alfil avanzan sólo por líneas rectas (columnas, filas o diagonales), el caballo realiza un salto, dos casillas adelante o atrás y una de lado, o dos casillas de lado y una adelante o atrás. 2) En su avance el caballo puede saltar por encima de las piezas propias o ajenas. Sólo es importante que la última casilla de su avance no esté ocupada por una pieza propia (si es ajena, como ya hemos dicho, puede capturarla). Así, por ejemplo, si en el diagrama 32 colocamos adicionalmente en las casillas a2, b2, b1 cualquier pieza blanca o negra, esto no impide de ninguna manera la posibilidad de realizar las jugadas ♘a1-b3 o ♘a1-c2. El caballo es la única pieza del ajedrez capaz de saltar en su avance por encima de las piezas propias o enemigas. 3) A diferencia de las otras piezas, la jugada del caballo tiene un reglamento más severo, no puede detenerse a medio camino o capturar una pieza enemiga en el transcurso de la jugada, debe llegar obligatoriamente a la casilla final de su salto.

También hay que advertir que, en contraposición con el alfil, el caballo en cada jugada cambia el color de la casilla que ocupaba.

Volvamos de nuevo al diagrama 32 y comparemos la movilidad del caballo e5, que se encuentra en el centro, y el caballo a1 que está situado en la esquina del tablero. No es difícil advertir que el primero dispone de ocho jugadas, y el segundo sólo de dos. Es importante recordar para el futuro, que un caballo en el centro tiene más alcance que otro en el borde del tablero.

Pero incluso en la mejor situación el caballo no es muy rápido en comparación con el alfil (y no hablemos, desde luego, de la dama o la torre). Para mover el caballo a una casilla vecina (por ejemplo de e5 a d5) se requieren tres jugadas. Y para conducirlo de un extremo del

tablero al otro, por ejemplo de a1 a h8, el caballo debe hacer seis jugadas (ofrecemos uno de los itinerarios: 1. ♘b3, 2. ♘c5, 3. ♘d7, 4. ♘f8, 5. ♘g6, 6. ♘h8). Recordemos que el alfil está capacitado para cubrir esta distancia en una jugada.

No obstante, aun cediendo en alcance al alfil, el caballo dispone de una cualidad también importante en comparación con el alfil, y es que el caballo puede trasladarse a cualquier casilla del tablero, independientemente de su color.

Caballo y rey, lo mismo que rey y alfil, no pueden dar mate al rey solo enemigo. Por lo tanto, si en el tablero quedan rey y caballo contra rey solo, la partida se considera terminada en tablas. Incluso confinando al rey enemigo en una esquina del tablero, el bando fuerte sólo consigue ahogarlo.

Mostramos la siguiente posición: blancas ♔b6, ♘a6; negras ♔a8, ahogado si juegan las negras. Sin embargo, si colocamos en la casilla b8 un caballo negro, entonces las blancas en su turno fuerzan el mate: 1. ♘a6-c7++. En este caso resulta totalmente nefasta la presencia de la pieza negra en b8, ya que bloquea la movilidad de su propio rey.

Examinemos otro ejemplo más complicado sobre este tema.



Diagrama 33

En la posición que se ofrece en el diagrama 33, juegan las blancas. A primera vista sus asuntos van mal, ya que las negras tienen un alfil y una torre de ventaja. Pero las blancas no sólo se salvan, sino que incluso ganan de la siguiente manera, bella e inesperada: **1. ♕b8+!! ♖xb8 2. ♘c7++**. ¡Una situación asombrosa! Un caballo solo fuerza el mate y el ejército apiñado alrededor del rey negro sólo le estorba.

A este mate en la teoría del ajedrez se le llama mate de la coz. Preste atención al tema de atracción, que aprovecharon las blancas en su primera jugada. Entregando la dama, las blancas atraen a la torre a la casilla b8, única libre para la retirada del rey negro.

Gracias a la originalidad de su avance el caballo exige al principiante una atención especial.

El jaque de caballo es muy peligroso, ya que contra este ataque no cabe cubrirse, y sólo quedan dos posibilidades, capturar el caballo o emprender la huida con el rey.

Es especialmente pérfido el jaque doble con la colaboración del caballo. En este caso las posibilidades defensivas son aún más limitadas, el rey está obligado a retirarse.



Diagrama 34



Diagrama 35

En el diagrama 34 las blancas dan jaque doble: **1. Nf6++**. Después de la respuesta única **1. ... Kd8** sigue **2. Re8++**. Desde luego, otra posibilidad de jaque doble, como 1. Nd6++ era más débil, ya que después de 1. ... Kd7 o 1. ... Kd8 las blancas no tienen amenaza de mate.

A menudo se emplea el caballo para asestar un ataque doble (cuando se emplea caballo o peón, también se llama "horquilla").

En el diagrama 35 las blancas tienen dos posibilidades de hacer horquilla: **1.Nf7+** y **1. Ng6+**. En el primer caso el caballo ataca simultáneamente al rey y a la dama, en el segundo, a rey y torre. Se presenta más favorable el primero, ya que después de **1. ... Kg7 2. Nxd8** las blancas capturan la dama, conservando el caballo. Y en caso de **1. Ng6+ Kg7 2. Nxh4** seguiría **2. ... Qxh4**.



Diagrama 36

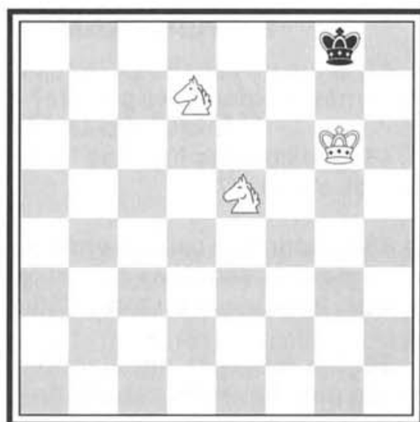


Diagrama 37

En el juego el caballo manifiesta completamente sus cualidades en cooperación con otras piezas, en especial con torre y dama. Veamos unos ejemplos típicos.

En la posición del diagrama 36 las negras tienen serias amenazas sobre el rey blanco. Pero juegan las blancas y se salvan, de una manera asombrosa, mediante el jaque continuo, aprovechando la cooperación entre la torre y el caballo. **1. ♘h7+ ♔e8 2. ♘f6+ ♔f8 3. ♘h7+ ♔g8 4. ♘f6+ ♔f8**. Resulta que no es posible 4. ... ♔h8 debido a 5. ♖h7++. Por eso el jaque continuo es inevitable. No obstante, la cooperación de dos caballos en una serie de casos resulta insuficiente. Dos caballos y rey no pueden dar mate a un rey solo.

En la posición del diagrama 37 parece que las blancas han conseguido mucho. El rey negro está arrinconado en el borde del tablero y los caballos ocupan una situación activa. Pero resulta que no se puede continuar la restricción del rey negro mediante 1. ♘f7 por el ahogado. Otras jugadas no pueden empeorar la posición del rey negro. Sólo queda ensayar **1. ♘f6+** y, si el rey juega **1. ... ♔h8??**, entonces **2. ♘f7++**. Sin embargo, en caso de 1. ... ♔f8 el rey negro se escapa de la amenaza. Por eso este final se considera tablas.

Ejercicios de la lección séptima

47. Sitúe un caballo en la casilla b1. ¿Cómo puede llegar a la casilla b8 lo más rápidamente posible?

48. ¿En cuántas jugadas un caballo en g1 puede trasladarse a las casillas e3, c5, a7?

49. Coloque un caballo en la casilla a1 y después, pasando el caballo por todas las esquinas del tablero (h1, h8, a8), regrese al punto de partida, invirtiendo en todo el itinerario 20 jugadas. Anote la solución.

50. Sin mover la pieza sobre el tablero, encuentre el camino más rápido para llevar un caballo de e1 a e3, y de b8 a d4.

51. Sin mirar al tablero, señale el camino de avance de un caballo desde la casilla h1 a la casilla d5.

52. Coloque un caballo blanco en b1, y un caballo negro en g8. Acordamos que juegan las blancas. Cada uno de los caballos debe llegar lo antes posible a la casilla a6. ¿En cuántas jugadas es esto posible y cuál es la posición final después de la realización de este ejercicio?

53. Juegue algunas partidas (alternando blancas y negras) con otro adversario que también sea principiante, partiendo de la posición: blancas ♔e1, ♖f2, ♗c1, ♗f1, ♘b1, ♘g1; negras ♔e8, ♖d7, ♗c8, ♗f8, ♘b8, ♘g8. Juegan las blancas. Anote la partida. reprodúzcala para encontrar los errores cometidos.

54. Blancas ♔e1, ♖b1, ♘d5. Negras ♔a8, ♕f8, ♖a7, ♗b7. Juegan las blancas. Haga una horquilla con el caballo en la segunda jugada y gane la dama negra.

55. Blancas ♔b1, ♗c1. Negras ♔b5, ♖h2, ♘e2. Juegan las negras. Dé mate en dos jugadas al rey blanco.

56. Blancas ♔b1, ♕d4, ♘e5. Negras ♔h8, ♖f7, ♘h7. Juegan las blancas. Dé mate en dos jugadas al rey negro.

57. Blancas ♔e1, ♘e3. Negras ♔d4, ♕a3. Juegan las blancas. Sin mirar al tablero, haga una horquilla al rey y dama negros.



Lección octava

El movimiento del peón

Al principio de la partida cada bando dispone de ocho peones. Los blancos están dispuestos en la segunda fila y los negros en la séptima. De esta manera, cada bando despliega su propia estructura de peones que cubren a las otras piezas, situadas en la primera (blancas) y octava (negras) filas. Por eso los peones, situados en las columnas "a" y "h" y dispuestos delante de las torres se llaman peones de torre y, respectivamente, los peones de las columnas "b" y "g" peones de caballo, "c" y "f" de alfil, en la columna "d" de dama y en la columna "e" de rey.

Para la anotación de la partida al peón no se le designa con ninguna inicial especial. Se aprovecha sólo aquella casilla a la que avanza el peón. Así, por ejemplo, escribir en la anotación completa **e2-e4** significa que un peón se traslada de la casilla e2 a la casilla e4, y en la anotación reducida **e4** significa que un peón ha hecho una jugada a la casilla e4.

El peón juega hacia adelante y, como regla, sólo una casilla; es decir, a la casilla que se encuentra delante de él en la columna. A diferencia del resto de las piezas de ajedrez, el peón no tiene derecho a retroceder. El peón puede mover dos casillas hacia adelante en una jugada por su columna, cuando se encuentra en la posición inicial (peón blanco que se encuentre en la segunda fila y peón negro que se encuentre en la séptima fila). La jugada doble del peón es un derecho, no una obligación. En la posición inicial el peón puede mover también una casilla adelante. Además, repetimos, que el paso doble sólo se realiza en la posición de partida. Si un peón desde la posición inicial avanza sólo una casilla, pierde para siempre el derecho a la jugada doble.

En relación con lo dicho examinemos la posición del diagrama 38. Si juegan las blancas, son posibles los siguientes movimientos de peón: a4, c6, f3 y f4 (sobre el peón "d" hablaremos más tarde). Si juegan las negras pueden hacer a6, a5, b6, e3 (ya diremos otra posibilidad del peón "e"), f4 y g4.

¿Cómo realiza la captura el peón? A diferencia de las otras piezas, el peón no toma como juega. Él captura una casilla adelante en diagonal, a derecha e izquierda. El peón no captura hacia atrás. En el diagrama 38, si juegan las blancas, es posible la captura del caballo negro e8 por el peón d7. En este caso en la anotación completa se escribe **d7xe8**, y en



Diagrama 38

la reducida, **de**. Hay que advertir que, tras la captura de peón, en la anotación reducida desaparece la indicación de movimiento por la columna y el signo de captura (x). Si juegan las negras con el peón e4 pueden tomar la torre d3 (se anota **e4xd3** o **ed**).

Terminada la captura, el peón ocupa la casilla de la pieza capturada y, por tanto, pasa a la columna vecina. Ahora puede avanzar sólo por esta columna y debe quedarse en ella hasta que no proceda a una nueva captura. Si encuentra un obstáculo en su camino por la columna, bien sea una pieza propia o ajena, el peón no puede continuar el avance y debe quedarse en su sitio. Así, por ejemplo, en el diagrama 38, los peones en las casillas b4 y b5 crean una situación de bloqueo mutuo. Cada uno impide al otro avanzar hacia adelante.

Hablaremos de otra cualidad importante en la acción del peón, la captura al paso. ¿En qué consiste esta cualidad? Si un peón hace una jugada doble desde su posición inicial (blancas de la segunda fila a la cuarta, negras de la séptima a la quinta), y para ello pasa por una casilla que está atacada por un peón enemigo, este peón enemigo tiene derecho a capturar el peón que pasa por su zona. Tras esto el peón no se sitúa en la casilla a la que hizo la jugada doble el peón contrario, sino en la casilla "atacada", por la que pasó.

Veamos un ejemplo. En el diagrama 39 juegan las negras.

De acuerdo a la regla ya conocida, el peón c7 puede mover desde su posición inicial dos casillas hacia adelante, esto es **1. ... c7-c5**. Para ello pasa a través de la casilla c6, que se encuentra bajo ataque del peón blanco d5. Surge una situación en la que es posible la captura al paso. Las blancas realizan esta operación como si el peón negro estuviera



Diagrama 39

sólo en c6. Retiran del tablero el peón negro c5 y pasan su peón de d5 a c6. De la misma manera, si las negras juegan **1. ... e7-e5**, las blancas pueden capturar el peón al paso, retiran del tablero el peón e5 y pasan su peón de d5 a e6 (**2. d5xe6** o **de**). En el diagrama 38 es posible un procedimiento análogo en caso de la jugada **1. f2-f4**. Las negras pueden capturar el peón blanco f4 al paso: **1. ... e4xf3**.

Por la historia del ajedrez se sabe que en la Edad Media, los peones, dispuestos en la posición inicial, no tenían el privilegio actual de mover dos casillas adelante. Pero después las reglas cambiaron y el peón obtuvo la posibilidad de una aceleración inicial. Sin embargo, la libertad que se le otorgó al peón no fue plena, su movimiento "largo" continuó estando bajo control.

Hay que advertir que la captura al paso sólo se puede realizar inmediatamente, esto es, a la jugada siguiente al avance doble del peón enemigo. Una jugada después, se pierde este derecho. Así, por ejemplo, si en la posición del diagrama 39, las blancas en respuesta a 1. ... c7-c5 hacen una jugada de rey, entonces pierden el derecho a tomar al paso al peón negro "c". Por supuesto, la captura al paso, como cualquier otra captura en el ajedrez, no es obligatoria. En cada caso es el ajedrecista, de acuerdo con la valoración general de la posición sobre el tablero, el que decide tomar o no tomar al paso.

En comparación con otras piezas del ajedrez, el peón se mueve lentamente. Es una típica jugada tranquila. Además no es muy maniobrable, no tiene derecho a retirarse y puede ser atacado impunemente por delante y por detrás de la columna, de lado y también a determinada distancia (a más de una casilla) por la diagonal. Por eso se

considera al peón la pieza más débil. Pero en su debilidad relativa el peón contiene un peligro latente ante las fuerzas del enemigo. Desde luego, si un peón, incluso al precio de su muerte, consigue capturar un caballo, alfil, torre o dama, entonces este cambio resulta muy desfavorable para el enemigo.

Pero el peón no sólo es una "moneda de cambio". En el juego, el peón aspira a un futuro mejor y, al igual que un soldado ambicioso, sueña con el "bastón de mariscal". Es cierto que por lo general el peón pierde todas estas esperanzas, pues desde luego no todos los soldados llegan a mariscal. No obstante, ¿en qué se basan las esperanzas del peón? El peón posee una cualidad excepcional. En cuanto alcance la última fila (octava para las blancas y primera para las negras), entonces inmediatamente se transforma en cualquier otra pieza de su color (excepto el rey) a elección del jugador.

Advertimos que la transformación del peón en cualquier otra pieza, al llegar a la última fila, es obligada. Veamos cómo se realiza esta acción: llegado el peón a cualquier casilla de la última fila (a esta casilla se le llama casilla de promoción), se le quita del tablero y se coloca en su lugar otra pieza, considerándose una sola jugada. La pieza situada en el tablero, como consecuencia de la transformación indicada, recibe inmediatamente todos los derechos de movimiento y captura relativos a las reglas para ese tipo de pieza.

Como ya hemos dicho, el peón, alcanzada una casilla de la última fila, puede transformarse en *cualquier pieza* (excepto el rey), sin ninguna limitación. Por lo tanto no se debe considerar que la pieza, en la que queremos transformar el peón, ya se encuentra sobre el tablero. Así, mediante la transformación de peones, cada bando puede tener varias damas (teóricamente nueve), alfiles de casillas blancas o negras, numerosas torres, etc. Pero como lo más favorable es transformar el peón en la pieza más fuerte, en la práctica con frecuencia se transforma en dama. Si al mismo tiempo de la transformación hay la posibilidad de hacer una horquilla, entonces en algunos casos el peón se transforma en caballo. Es muy raro que el peón se transforme en torre o alfil.

En la posición ofrecida en el diagrama 38, el peón d7 se encuentra ante una elección singular. Tiene dos casillas de promoción: el avance del peón adelante por la columna d8 y la captura del caballo e8. Escribamos en la anotación completa y reducida, teniendo en cuenta que se debe indicar no sólo el movimiento del peón, sino el índice de la pieza en la que se transforma el peón: 1. d7-d8=♕, 1. d8♕, 1. d7-d8=♖, 1. d8♖, 1. d7-d8=♗, 1. d8♗, 1. d7-d8=♘, 1. d8♘, 1. d7xe8=♕, 1. de♕, 1. d7xe8=♖, 1. de♖,1. d7xe8=♗, 1. de♗, 1. d7xe8=♘+, 1. de♘+. El análisis comparado de todas estas variantes lleva a la conclusión de que

en esta posición, lo mejor para las blancas es transformar el peón, no en dama, sino en caballo en la casilla e8. Tras esta transformación se crea una horquilla de caballo al rey y la dama negros, y a la jugada siguiente perece inevitablemente la dama negra. De esta manera, a veces la transformación del peón en la pieza más fuerte no es la más efectiva.

La disposición de los peones en el juego tiene una gran importancia. Veamos una serie de posiciones típicas de peones. Algunas de ellas las conoceremos en el diagrama 40.



Diagrama 40

El principal objetivo del peón, el avance a la última fila, se realiza con mayor éxito si en su camino no existen peones enemigos. Por eso hay que prestar una atención especial a los llamados peones pasados. Estos son los peones que no tienen ante sí (en su columna y en las columnas vecinas) peones enemigos. En la situación examinada existe un único peón pasado, el peón blanco en h5. Ya que el avance del peón pasado no puede ser obstaculizado por peones (no hay ninguno en su camino), es necesario distraer otras piezas (en este caso el rey negro debe cumplir el papel de vigilante), lo que a menudo trae dificultades.

Si en la casilla próxima en el camino de avance del peón por la columna se encuentra un peón enemigo, entonces ambos peones se encuentran bloqueados el uno por el otro. En el diagrama 40 sucede esto con el peón blanco a6 y el negro a7.

A menudo en el transcurso del juego, un peón (como resultado de una captura) pasa a la columna vecina. Surgen posiciones, en las que uno o ambos bandos tienen dos o más peones en una columna. Si son

dos peones, se les llama doblados, si son tres, triplicados, etc. En la práctica se encuentran con mayor frecuencia los peones doblados, en este ejemplo los peones blancos c2 y c3, y los negros en la columna "d" (d4 y d7).

En posiciones semejantes, cuando uno y otro bando tienen dos peones en la misma columna, surge el caso (por cierto, bastante raro) de que cada uno de los peones indicados pueda capturar en ese momento una o dos piezas enemigas, que se encuentran en una u otra columna vecina. En el diagrama 40 los peones c2 y c3 pueden capturar al caballo d3 o al peón d4. escribir 1. cd, sería claramente insuficiente, ya que no queda claro cuál de los peones "c" captura y a qué pieza negra. Por eso en estos casos en la anotación reducida hay que designar la casilla en la que captura el peón: 1. cd3, si el peón c2 toma el caballo, o 1. cd4, si el peón c3 toma el peón d4.

Los peones situados en casillas vecinas por una fila forman una falange. Esta es una formación de peones muy fuerte, porque es muy difícil aproximarse a ellos de frente, ya que las casillas vecinas por delante están controladas por las fuerzas conjuntas que participan en la falange. En nuestro ejemplo los peones e4 y f4 forman una falange. No se consigue acercarse a ellos por delante (por ejemplo, con el rey), ya que todas las casillas de posible penetración de rey (d5, e5, f5, g5) están atacadas.

La disposición de peones en casillas vecinas por una diagonal, o cadena de peones, no es una formación tan amenazadora. En muchos casos se puede detener el avance de la cadena de peones con alfil o rey. En el diagrama 40 la cadena de peones, compuesta por tres eslabones (peones negros b5, c6, d7), está sólidamente bloqueada por el alfil blanco d6.

Los peones toman parte en diversas operaciones sobre el tablero de ajedrez. Hablaremos detenidamente de ello en próximas páginas de nuestro libro. Aquí nos limitamos a mostrar sólo algunos ejemplos más característicos.

En el diagrama 41 ofrecemos los fragmentos de dos posiciones. En ambos juegan las blancas. En la posición situada en la parte izquierda del tablero (o, para ser más exactos, en el flanco de dama), las blancas mediante horquilla de peón **1. b2-b4!** ganan una torre.

En la otra posición la jugada **1. e6-e7!** también crea una amenaza doble, llevar el peón a la última fila, bien a la casilla f8, bien a la casilla e8. De una de estas amenazas las negras pueden defenderse (1. ... ♗h5), pero ante las dos están indefensas. Es curioso que, con la ausencia del caballo f8, el problema de las negras estaría resuelto. Pero el caballo permanece en el tablero impidiendo la defensa.





Diagrama 41 Diagrama 42

También se ofrecen los fragmentos de dos posiciones en el diagrama 42. Aquí los ejemplos muestran los procedimientos típicos de juego para la creación de un peón pasado. En la primera posición (en el flanco de dama), parece que las blancas están mal, ya que su rey está alejado de los peones. Pero una bella ruptura de peones decide el resultado de la lucha. **1. b6! ab** (si 1. ... cb, entonces 2. a6 ba 3. c6 y el peón llega sin impedimento a la 8ª fila, donde se transforma en dama) **2. c6!**. Ahora amenaza 3. cb. Por eso la respuesta de las negras es forzada, **2. ... bc 3. a6**. El camino está expedito y el peón consigue sin obstáculos su bastón de mariscal. Colocando una dama, las blancas ganan con facilidad contra los tres peones.

En el segundo fragmento el problema es: ¿qué peón empieza el avance? Resulta que la primera jugada decide mucho. Así, en caso de **1. h4?** las negras, jugando **1. ... h5**, bloquean el avance de los peones blancos. Este ejemplo ilustra muy bien la regla de juego en posiciones semejantes: es necesario avanzar con el peón que no tiene un peón "oponente" en su columna.

Ejercicios de la lección octava

58. Blancas ♔e1, *pp. b7, h7. Negras ♔g7, p. h2. Juegan las blancas. ¿Cómo ganarían?

59. Blancas ♔d1, pp. e4, f3, g2, h2. Negras ♔b3, pp. e5, f6, g4, h5. Juegan las blancas. Consiga un peón pasado.

60. Blancas ♔h1, pp. a4, b3. Negras ♔h3, p. a7. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

61. Blancas pp. a5, e2, g3, h4. Negras pp. a6, b7, e7, h5. ¿Quién gana si juegan las blancas? y ¿si juegan las negras?

62. Blancas pp. a2, b2, c2, g2, h2. Negras pp. a7, b7, f7, g7, h7. Juegan las blancas. ¿Qué peón avanzaría en primer lugar (tanto si juegan las blancas como si juegan las negras)? Empezando desde esta posición, juegue algunas partidas (alternativamente con blancas y negras).

63. Blancas ♔e1, pp. a2, b2, c2, f2, g2, h2. Negras ♔e8, pp. a7, b7, c7, f7, g7, h7. Juegan las blancas. Juegue algunas partidas empezando desde esta posición. Anote la partida y en un análisis posterior descubra los errores cometidos.

64. Blancas ♔e1, pp. a2, b2, e2, f2, g2, h2. Negras ♔d8, pp. a7, b7, c7, d7, g7, h7. Juegan las blancas. Juegue algunas partidas (alternativamente con blancas y negras). Anote las partidas. Descubra los errores cometidos.

65. Blancas ♔c6, p. b7. Negras ♔a7, ♖c8, p. c7. Juegan las blancas. Dé mate en dos jugadas al rey negro.

66. Blancas ♖h8, p. g2. Negras pp. a3, b4, h7, g7. Juegan las balncas. ¿Cómo jugaría usted?

*La inicial del peón (p) no se coloca, como ya hemos dicho, al anotar las jugadas de la partida. Sin embargo, esta designación es corriente cuando se escribe cualquier disposición de las piezas, una posición.

67. Blancas ♗c5. Negras pp. f7, g5, h7. Juegan las blancas. Gane los peones negros.

68. Blancas ♘g8. Negras p. a5. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?.

69. Blancas ♘e1. Negras pp. a6, b5. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

70. Blancas ♕d1. Negras pp. a3, b3, c3, d3. Juegan las blancas. Encuentre la victoria para las blancas.



Lección novena

El enroque

Ya sabemos que en una jugada sólo se puede mover una pieza propia. Pero esta regla tiene una única excepción. Una vez en el transcurso de la lucha, tanto las blancas como las negras, tienen derecho a mover en una jugada dos piezas sobre el tablero, el rey y la torre. A esta combinación de rey y torre se le llama enroque.

El enroque se realiza de la siguiente manera: primero el rey se acerca a la torre dos casillas (esto es, pasa a través de una casilla y se detiene en la siguiente), y la torre pasa por encima de él al otro lado y se sitúa junto al rey. Como cada bando tiene dos torres, son posible, entonces,

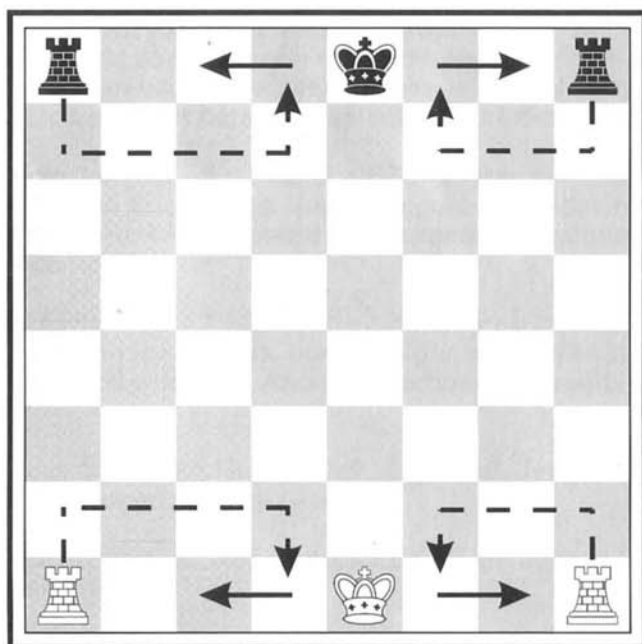


Diagrama 43

dos tipos de enroque: "enroque corto" o "por el lado corto" (cuando el enroque se realiza en el flanco de rey y en él participa la torre "h", situada más cerca del rey) y "enroque largo" o "por el lado largo" (cuando el enroque se realiza en el flanco de dama y en él participa la torre "a", situada más lejos del rey).

Esta regla se ilustra perfectamente en el diagrama 43. Las flechas con línea continua indican el camino de los reyes y las flechas con líneas discontinuas, el de las torres. De esta manera, las blancas hacen el enroque corto mediante el traslado del rey a g1 y la torre a f1, y el largo, mediante el traslado del rey a c1 y la torre a d1. Para el enroque corto las negras llevan el rey a la casilla g8 y la torre a f8, y para el largo, el rey a c8 y la torre a d8. En la anotación, el enroque corto se indica con el signo **0-0**, y el largo con el signo **0-0-0**.

En las competiciones oficiales ha cambiado con frecuencia la regla para ejecutar la técnica del enroque: ¿Se mueve primero el rey, o es posible mover primero cualquier pieza, tanto el rey como la torre? Para evitar malentendidos relacionados con la interpretación de las reglas, aconsejamos al principiante que adopte un hábito firme: primero mueva el rey y después la torre. En este caso se elimina la sospecha de que primero quiso jugar sencillamente la torre y después pensó enrocarse.

En una aplastante mayoría de casos, el enroque es una jugada muy útil. Primero, aleja al rey del centro, donde, como demuestra la práctica, está expuesto en mayor grado al ataque de las piezas enemigas, que en el flanco. En segundo lugar, las torres, por lo general, entran en juego con más actividad cuando se encuentran en el centro. Además, sin el "salto del enroque", le sería muy difícil a las torres trasladarse a esa zona del tablero. De esta manera, el enroque es un medio importante para reforzar la posición: se evacúa el rey a la retaguardia y el resto de las piezas (incluyendo las torres) se encuentran en una cooperación más estrecha unas con otras. Por eso ambos adversarios, como regla, se esfuerzan en impedir que el otro bando haga el enroque, pues confían, razonablemente, en sacar determinado provecho de esta circunstancia. De esta manera, se aprovechan una serie de ejemplos, que sólo se pueden valorar conociendo todas las reglas para efectuar el enroque.

Recordemos que cada adversario tiene derecho a enrocarse una sola vez. Además, este derecho se mantiene a lo largo de toda la partida. Se puede hacer el enroque en la 5ª jugada y en la 40ª. Hay que tener en cuenta algunas reglas, relacionadas con la realización del enroque: 1) el enroque es posible si el rey y la torre se encuentran en su posición original y no hay ninguna casilla ocupada entre ellos por una pieza, sea propia o ajena. Sin embargo, con la observación de estos requisitos, sólo será imposible el enroque en el lado en que se ha movido una torre

en el proceso del juego. Si las dos torres ocupan su posición inicial, pero se ha movido el rey, entonces se pierde el derecho tanto del enroque largo como el corto; 2) no es posible hacer el enroque si el rey se encuentra bajo jaque. Recuerde que no es posible salvarse del jaque mediante el enroque. Por otra parte, sería inexacto suponer que si el rey se encuentra bajo jaque pierde el derecho a enrocarse: sólo es importante que al jaque no siga la retirada del rey; 3) el enroque no es posible en aquellos casos en los que el rey para enrocarse tiene que pasar por una casilla que se encuentra atacada por las piezas enemigas. Desde luego, también está impedido el enroque si al efectuarse, el rey se sitúa en una casilla atacada.

Como resulta fácil de advertir, la mayoría de las limitaciones se refieren al movimiento del rey. Si en una posición determinada no se encuentra bajo ataque el rey, sino la torre, o si es la torre la que debe pasar por una casilla atacada, entonces ésto no impide el enroque.



Diagrama 44

Examinemos unos ejemplos concretos sobre las reglas que hemos dado (ver diagrama 44). Supongamos que ambos bandos aún no han hecho jugadas con los reyes y las torres y, por lo tanto, pueden pensar en enrocarse. Digamos que juegan las blancas. Resulta evidente que no pueden hacer ni el enroque corto ni el enroque largo. En el primer caso el rey se encontraría bajo jaque en la casilla g1, y en el otro las negras mantienen atacada la casilla d1, por la que debe trasladarse a c1 el rey blanco. Si juegan las negras, entonces pueden elegir: es posible tanto el enroque corto (advierta que la torre h8 está atacada por el alfil b2, pero esto no impide el enroque), como el largo, ya que en caso de 1. ... 0-0-0 no es el rey, sino la torre la que pasa por una casilla atacada (b8).

Como resultado de las reglas descritas, es útil diferenciar la pérdida temporal y permanente del enroque. La obstrucción temporal del enroque se produce con el anuncio de un jaque, la obstrucción de la fila en la que se encuentran el rey y la torre, o el control de la casilla por la que debe de pasar el rey, o aquella a la que debe dirigirse. En la posición ofrecida en el diagrama 44, todos los obstáculos para el enroque corto o largo de las blancas tienen un carácter temporal. Así, por ejemplo, para realizar el enroque en el lado corto, las blancas pueden jugar **1. c4-c5** o **1. d3-d4**, eliminando el control del alfil b6 sobre la casilla g1. En caso de **1. ... ♗b6-a5+** se encuentra la respuesta **2. b3-b4**. El enroque largo también es posible para las blancas, sólo es necesario apartar al alfil negro de la diagonal d1-h5. Es cierto que aún no se ve claro un camino concreto para resolver este problema, y depende en particular del transcurso posterior de la partida. Sólo se puede producir la pérdida definitiva del enroque de una manera, moviendo el rey o las torres. En la posición examinada (si juegan las negras), sólo consigue este objetivo la jugada **1. ... ♗b6-f2+**, obligando al rey blanco a abandonar su posición inicial. No obstante en este caso "el fin no justifica los medios", ya que por la pérdida del derecho a enrocarse, las blancas obtienen un alfil (2. ♔e1xf2), quedándose con una pieza de más en una posición inofensiva. Por ejemplo: **2. ...0-0+ 3. ♔f2-g1 ♖a8-e8 4. ♖h1-h2 ♖e8-e3 5. ♘a6-b4 ♖e3xg3+ 6. ♖h2-g2**.

Así, ya conocemos todas las reglas por las que se rigen los movimientos de las fuerzas combatientes sobre el tablero. Ahora ya podemos empezar a colocar las piezas de la manera que indicamos en el diagrama 5 (ver página 14), y empezar la partida. Aconsejamos jugar con frecuencia, ya que la práctica es el mejor profesor. Para consolidar las reglas estudiadas y perfeccionarse en el juego, es útil anotar las partidas jugadas. Esto simplifica sacar posteriormente los errores cometidos, permite advertir los errores propios y ayuda a eliminarlos en el futuro.

Para ello hay que precisar el conocimiento de las reglas de anotación de la partida, repitiendo los signos que ya ofrecimos y recordamos de nuevo. Iniciales de las piezas: Rey - **R** (♔), Dama - **D** (♕), Torre - **T** (♖), Alfil - **A** (♗), Caballo - **C** (♗); el peón en la anotación de las partidas no tiene inicial, pero se utiliza la **p** (si se refiere a un solo peón) o **pp** (si se refiere a varios peones) sólo para la anotación de las piezas que se encuentran en cualquier posición sobre el tablero. Otros signos: captura **x**, enroque corto **0-0**, enroque largo **0-0-0**, jaque **+**, jaque doble y jaque mate **++**. En los comentarios a las partidas se emplean los signos: **!** jugada fuerte; **!!** jugada muy fuerte; **?** jugada débil, error; **??** jugada muy débil, error grave; **!?** jugada interesante; **?!** jugada dudosa; **+/-** las

blancas tienen ventaja; +/= la posición de las blancas es algo mejor; = posición igualada; =/+ la posición de las negras es algo mejor; -/+ las negras tienen ventaja; +- las blancas ganan; -+ las negras ganan. [Todos los signos que damos con la barra intermedia (p.e. +/-), el lector debe anotarlos uno encima del otro (±)].

En calidad de recomendación original, damos aún algunos consejos imprescindibles: recuerde que en el ajedrez existe una ley estricta, pieza tocada, pieza movida. Si el ajedrecista al que le toca jugar, toca una pieza suya (inadvertida o intencionadamente), debe jugar esta pieza. Si toca una del enemigo, entonces está obligado a capturarla, independientemente de que sea favorable o no para él. (Sin embargo, si la pieza propia no tiene jugadas, o no se puede capturar la pieza del enemigo, entonces esta obligación no surte efecto, y se hace otra jugada a elección del jugador).

¡Por eso, aunque no le toque jugar, en ningún caso toque las piezas! Si tiene la intención de corregir una mala colocación de las piezas, debe advertir previamente a su adversario (y además sólo cuando le toque jugar a usted) con la palabra "compongo" y sólo después tocar las piezas.

Y ahora regresemos al tema del enroque y al mismo tiempo nos ejercitaremos en la lectura de una partida anotada.

Viena, 1910

Blancas: **Reti**
Negras: **Tartakower**

1. e2-e4, c7-c6	**5. ♕d1-d3, e7-e5**
2. d2-d4, d7d5	**6. d4xe5, ♕d8-a5+**
3. ♘b1-c3, d5xe4	**7. ♗c1-d2, ♕a5xe5**
4. ♘c3xe4, ♘g8-f6	**8. 0-0-0, ♘f6xe4**

Las negras caen frívolamente en la tentación del botín (caballo e4). Era imprescindible preparar el enroque corto mediante 8. ... ♗f8-e7. Ahora las blancas organizan un ataque demoledor sobre el rey negro atascado en el centro.

9. ♕d3-d8+

Las negras están obligadas a capturar la dama. (Ver diagrama 45).

9. ..., ♔e8xd8 **10. ♗d2-g5++, ♔d8-e8.**



Diagrama 45

Si 10. ..., ♔d8-c7, entonces 11. ♗g5-d8 mate.

11. ♖d1-d8++.

Esta bella partida, jugada por dos ajedrecistas eminentes de la segunda década del siglo XX, es un ejemplo claro de que un rey sin enrocar puede ser objeto de un fuerte ataque por parte de las fuerzas enemigas. Esta consideración también se ilustra claramente en el siguiente ejemplo. Con blancas jugaba un famoso ajedrecista italiano del siglo XVII, **Greco** (no se conoce el nombre de su adversario).

1. e2-e4, e7-e5
2. ♘g1-f3, ♘b8-c6
3. ♗f1-c4, ♗f8-c5
4. c2-c3, ♘g8-f6
5. d2-d4, e5xd4
6. c3xd4, ♗c5-b4+
7. ♘b1-c3, ♘f6xe4
8. 0-0, ♘e4xc3

Resultaba más prometedora 8. ... ♗b4xc3 y, si 9. b2xc3, entonces 9. ... d7-d5, tratando de enrocarse rápidamente. Con la jugada de la partida las negras ganan un peón, pero simplifican a su adversario la creación de un ataque sobre rey.

9. b2xc3, ♗b4xc3 **10. ♕d1-b3, ♗c3xa1**

Las blancas han entregado la torre, recibiendo a cambio la posibilidad de privar al rey negro del derecho a enrocarse, y cerrando contra él peligrosas amenazas. Los cálculos de las blancas tienen mejores

fundamentos. La captura de la torre es un error decisivo de las negras. Debieron defenderse mediante 10. ..., d7-d5. Por ejemplo: 11. ♗c4xd5, 0-0!; 12. ♗d5xf7+, ♔g8-h8 (12. ..., ♖xf7; 13. ♘g5+/-); 13. ♕b3xc3, ♖f8xf7 con iguales posibilidades. En todo caso, en esta variante, el rey negro está fuera de peligro.

11. ♗c4xf7+, ♔e8-f8 12. ♗c1-g5, ♘c6-e7

De lo contrario cae la dama.

13. ♘f3-e5, ♗a1xd4 14. ♗f7-g6

Amenaza mate en la casilla f7.

14. ..., d7-d5
15. ♕b3-f3+, ♗c8-f5
16. ♗g6xf5, ♗d4xe5
17. ♗f5-e6+, ♗e5-f6
18. ♗g5xf6, g7xf6
19. ♕f3xf6+, ♔f8-e8
20. ♕f6-f7++

Proponemos al lector que examine detalladamente otra vez esta partida y que le asigne su valoración personal mediante signos (!, ?, +, etc.), atribuidos a las jugadas y posiciones que surgen en el proceso del juego.

Como ya hemos dicho, el enroque es un traslado útil de piezas en muchas posiciones. Pero, desde luego, no se puede afirmar que la realización del enroque salve al jugador de todas las preocupaciones y, en especial, de la necesidad de tomar medidas que aseguren la inviolabilidad de su rey. La posición del rey en el flanco ofrece al adversario el empleo de métodos específicos para el ataque, teniendo en cuenta las particularidades de esta posición. Ya hablaremos más tarde de los posibles medios típicos de ataque sobre la posición de enroque. Ahora nos detendremos sólo en uno de ellos, el ataque a la última (o primera para la blancas) fila. Este método tiene una amplia extensión y su ejecución es bastante sencilla.

Después del enroque, el rey se queda en la primera fila, u octava, cubierto, por lo general, por sus propios peones que se encuentran en la fila inmediata. Estos peones, por un lado defienden al rey del ataque frontal de las piezas enemigas, pero, por otro lado, dificultan su movilidad, si el ataque se produce de lado, esto es, por la fila. Este ataque con frecuencia termina en mate.

En la posición ofrecida en el diagrama 47, en el turno de las negras, juegan 1. ..., ♕a1+ y después de 2. ♖c1, ♕xc1++, se termina la partida.



Diagrama 47

La desgracia de las blancas consiste en que ni uno solo de los peones que cubren al rey ha abandonado la segunda fila y, por eso, está atrapado. Pero si uno de los peones hubiera avanzado (a f3, g3, h3, etc.), entonces el rey tendría una casilla para retirarse, lo que se llama una "ventanilla", y el mate no se produciría. Pero no siempre salva la presencia de una ventanilla. Si juegan las blancas dan mate por la octava fila: 1. ♖c8++, ya que la ventanilla h7 se encuentra controlada por el alfil blanco.

Por eso, un consejo insistente al principiante, referente a la última (primera) fila. No aparte de ella los defensores sin necesidad. No olvide la "ventanilla".

Ejercicios de la lección novena

71. Blancas ♔e1, ♖a1, ♖h1, ♘h6, pp. a2, b2, c2, f2, g2, h2. Negras ♔e8, ♖a8, ♖h8, ♗a5, ♘d7, pp. a6. b7, c7, f7, g7, h7. Los reyes y las torres aún no se han movido de su sitio. ¿Se pueden enrocar corto y largo si juegan las blancas, y si juegan las negras?

72. Blancas ♔g1, ♕d1, ♖a1, ♖f1, ♗c1, ♗c4, ♘f3, pp. a2, b3, c2, f2, g2, h2. Negras: ♔e8, ♕c8, ♖a8, ♖h8, ♗b6, ♗g4, ♘c7, pp. a7, b7, c6, f7, g7, h7. Juegan las blancas. Preguntas:

1) ¿De qué manera pueden las blancas privar temporalmente a las negras de su derecho a enrocarse?

2) ¿Con qué jugada, en respuesta a esto, pueden conservar las negras su posibilidad de enrocarse?

3) ¿De qué manera las blancas pueden privar definitivamente a las negras de su derecho a enrocarse?

73. Blancas ♔h1, ♕g4, ♖f1, ♗c1, pp. a2, b2, c3, g2, h2. Negras ♔g8, ♕e7, ♖f8, ♘e4, pp. a7, b7, f7, g7, h7. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

74. Blancas ♔e6, ♖g1. Negras ♔d8, ♖c5: Juegan las blancas. ¿Pueden las blancas ganar la torre negra?

75. Blancas ♔g2. ♖c1, ♖e1, pp. f2, f3, g3, h2. Negras ♔g8, ♕g5, ♖d7, pp. f7, g6, g7. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?



Lección décima

La fuerza relativa de las piezas

En el tablero de ajedrez se encuentran posiciones, en las que las piezas de un bando están dispuestas de tal manera que se defienden unas a otras. Por eso el ajedrecista, al pensar una jugada relacionada con la captura de una pieza enemiga, debe considerar, por lo general, si la captura planeada no es "gratis", sino que provoque la pérdida de una pieza propia por la respuesta de captura de su adversario. Surge la pregunta: ¿Qué cambios debemos realizar? ¿Cuáles son favorables? Podemos dar la respuesta si establecemos una fuerza relativa a las piezas de ajedrez.

La fuerza de una pieza la determina, esencialmente, su movilidad, que se mide por el número de casillas a las que puede ir una pieza en el transcurso de una jugada. Además, es importante tener en cuenta el número de direcciones a las que puede dirigirse esta pieza. Por deducción, la pieza más fuerte es la dama. Si no se encuentra en una de las filas o columnas del extremo, en un tablero vacío puede ir en una de las 8 direcciones a una de las 27 casillas. En un extremo del tablero puede ir en cinco direcciones a 21 casillas, y en la esquina, en tres direcciones, pero también a 21 casillas.

El segundo puesto lo ocupa la torre, que se mueve en cuatro direcciones (en un extremo del tablero, en tres, y en la esquina en dos). En cualquier posición, en un tablero vacío, dispone de 14 casillas.

Es cierto que el alfil es más débil que la torre. Si bien en el centro del tablero actúa en cuatro direcciones. En un extremo del tablero, en dos, y en una esquina, sólo en una. Desde el centro controla 13 casillas, pero a medida que se aproxima al borde, su movilidad desciende a 7 casillas. Recordemos, también, que el alfil se mueve sólo por casillas de su color y, por tanto, un alfil aislado dispone sólo de la mitad del tablero.

El caballo supera al alfil en el número de direcciones (de ocho en el centro del tablero, de dos en la esquina), pero cede en alcance (si se encuentra en el centro, controla 8 casillas, pero en la esquina sólo dos). Sin embargo, la principal ventaja del caballo sobre el alfil es que puede trasladarse a una casilla de cualquier color. Todas estas ventajas e inconvenientes igualan el uno con el otro, y se considera que el caballo y el alfil están igualados en fuerza.

El peón, debido a su lentitud y limitada posibilidad de avance, es la pieza más débil y sin duda cede en fuerza tanto ante el alfil, como ante el caballo. Pero no hay que olvidar que, a diferencia del resto de las piezas, el valor del peón es variable y puede aumentar fuertemente si llega a la octava fila.

Es difícil determinar la fuerza del rey. Por el papel excepcional que juega en el ajedrez, su valor *cualitativo* es de otro orden. Aunque la movilidad del rey es comparable a la del caballo (por ejemplo, se traslada a 8 casillas en el centro del tablero), si en el tablero hay un gran número de piezas (en especial al principio de la partida), le es imposible demostrar su actividad. Además, en la mayoría de las situaciones hay que asegurar al rey (precisamente el enroque cumple este objetivo), ya que su pérdida significa la pérdida de la partida.

La fuerza del rey se manifiesta sólo en aquellas posiciones en las que quedan pocas piezas sobre el tablero y disminuye considerablemente el peligro de que caiga bajo un ataque. En posiciones semejantes, el rey, gracias a su movilidad y capacidad de maniobra, a menudo, se transforma en una pieza activa. Prácticamente la fuerza del rey se considera aproximadamente igual a la del alfil o caballo.

Teniendo en cuenta todo lo dicho, podemos intentar establecer una valoración relativa a la fuerza de las distintas piezas. Daremos el valor de la unidad a la pieza más débil, el peón. La teoría ajedrecística actual se apoya en la sigueinte escala relativa de valores de las distintas piezas: peón = 1, caballo = 3, alfil = 3, torre = 5, dama = 9. La valoración del rey en las posiciones en las que puede jugar un papel activo, es igual a la valoración del alfil o del caballo, esto es, tres peones.

Esta escala de valores es muy útil para el principiante, y le sirve de compás original para guiarse en el cambio de valores de las piezas. Conociendo esta escala, el ajedrecista puede, por ejemplo, intentar cambiar alfil por torre, dos peones por caballo, torre y alfil por dama, etc. Y el adversario, a su vez, intentará eludir estos cambios desfavorables, ya que una concesión en la balanza de las fuerzas del tablero, puede llevar, finalmente, a la pérdida de la partida.

Continuando la conversación sobre el valor relativo de las piezas, hay que conocer algunos términos empleados en este tema. A la correlación entre el conjunto de valores que tienen las piezas de ambos bandos, se le llama *correlación material* de fuerzas o correlación material. La expresión *"igualdad de material"* significa que el valor común de las piezas de un bando es igual al valor común de las piezas del otro bando. Si resulta que uno de los adversarios tiene un valor mayor de piezas (por ejemplo, dama contra torre del enemigo), o sencillamente un mayor número de piezas (por ejemplo, cinco peones

contra tres del adversario), entonces decimos que este ajedrecista tiene *ventaja de material*. A la diferencia entre el valor de la torre y el caballo o la torre y el alfil, se le llama *calidad*. Así, al cambio del caballo o alfil por una torre se le denomina *ganancia de calidad,* y, respectivamente, torre por caballo o alfil, *pérdida de calidad*.

En relación con su valor relativo, y las particularidades específicas de sus movimientos, en la teoría del ajedrez se distinguen las *piezas pesadas* (dama y torre), *piezas ligeras* (caballo y alfil) y *piezas de largo alcance*, es decir, las piezas que en una jugada se desplazan a una distancia considerable por determinada columna, fila o diagonal. Son la dama, la torre y el alfil.

Como ya habrá advertido el lector, más de una vez con el estudio de este libro, resulta prácticamente imposible conseguir una destrucción unilateral de una pieza del enemigo. En el proceso del juego se van intercambiando golpes con un exterminio mutuo de las fuerzas, y por eso no se consigue pasar sin pérdidas recíprocas. Es necesario familiarizarse con una serie de situaciones típicas, que surgen tanto tras la captura de piezas mutua o unilateral, como tras la creación de posibilidades para capturas semejantes.

En el juego se emplea a menudo el *cambio*. Tras él o bien se da una figura por otra del mismo valor del enemigo, o bien se produce el cambio de material de parecido valor (por ejemplo, el cambio de caballo por tres peones).

Sin embargo, no siempre las operaciones mutuas consisten en mantener la igualdad de material. Con frecuencia uno de las adversarios intenta conseguir *ventaja de material*. Esto es, obtener una pieza del enemigo de valor mayor. En las situaciones indicadas el bando adversario sufre una *pérdida de material*.

Pero para capturar una pieza enemiga es preciso crear previamente una posibiliadad potencial (amenaza) para su captura, realizar un ataque. Sin embargo, a cualquier amenaza de captura no se le considera un ataque. El *ataque*, es la amenaza de capturar una pieza enemiga sin represalias, o cambiar una pieza de valor menor por una pieza enemiga de valor mayor. Al ataque se contesta con la *defensa*. La defensa se realiza mediante: a) retirada de la pieza que sufre el ataque; b) captura para la defensa de otra pieza de la misma fuerza; c) cerrando las líneas del ataque enemigo; d) capturando a la pieza atacante del enemigo. Además del objetivo inmediato de eliminar el ataque, la defensa con frecuencia está ligada a la creación de un contraataque, a la organización de un contragolpe. Esto se manifiesta atacando a una pieza enemiga de mayor valor, dando jaque, etc.

Veamos algunos ejemplos.



Diagrama 48

Supongamos que en la posición del diagrama 48 juegan las blancas. Tienen dos posibilidades de cambio: **1. ♘xf6**, que después de **1. ..., ♗xf6** lleva a un cambio de caballos, y otra vía más compleja, **1. ♘xc5**, que en caso de **1. ..., bc 2. ♗xc5+, ♔g8; 3. ♗xa7**, da a las blancas tres peones por el caballo, manteniendo la llamada correlación de material.

El caballo blanco en e4 realiza también dos ataques: uno (1. ♘xg5) "gratis", porque el peón g5 no está defendido, y el otro **1. ♘xc3**, que después de **1. ..., ♖xc3**, lleva a la ganancia de la calidad, entregando el caballo por una pieza de mayor valor, la torre. De esta manera, ambos ataques dan ventaja de material. En este caso no se puede decir que la defensa de las negras sea completamente satisfactoria. El peón g5, como ya hemos dicho, está solo, y la torre c3, aunque reforzada por la otra torre negra, produce una pérdida de material, y en ambos casos no sigue un contragolpe efectivo.

Si juegan las negras, es posible el cambio de caballos **1. ..., ♘xe4; 2. ♖xe4**. Esta jugada, a la par que un cambio, resuelve el principal problema defensivo (elimina la pieza que ataca a la torre c3 y al peón g5). Además, las negras atacan los peones a3, h3 y c4. Aunque las blancas defiendan el peón a3 con la torre a1, y el peón h3 con el rey, se puede jugar **1. ..., ♖xa3** o **1. ..., ♖xh3**, ya que las negras prácticamente realizan un ataque doble (combinando la acción de las torres por la tercera fila), y la defensa de los peones sólo es temporal. En el primer caso, despues de 2. ♖xa3, ♖xa3, se produce un cambio de torres. En el segundo, el rey no puede realizar la captura en h3. Hay que advertir que en su turno de juego las negras también pueden capturar una "presa gratuita", **1. ..., ♖xc4**.



Diagrama 49

En la posición del diagrama 49 juegan las negras. Parece que están mal: el caballo blanco ataca a la dama negra. Además amenaza la maniobra ♖d1-d8+, y para eludir el mate habría que entregar la dama por la torre (por ejemplo, en la variante 1. ..., ♕e7; 2. ♖d8+, ♕xd8; 3. ♘xd8).

Tampoco simplifica la posición de las negras la prometedora captura de la torre blanca 1. ..., ♘xd1, con la amenaza de dar mate con el caballo en f2 (en caso de 2. ♘xc7). Las blancas responden 2. ♖xd1 y después de 2. ..., ♕e7; 3. ♖d8+, ♕xd8; 4. ♘xd8, se quedan con un caballo de ventaja y obtienen la victoria sin dificultades.

¿Cómo se defienden las negras? Sale en su ayuda un contragolpe, que crea una amenaza sobre la pieza más valiosa, el rey. Así, **1. ..., ♘g4!**. Ahora a 2. ♘xc7, sigue 2. ..., ♘f2++, y a 2. ♖d8+, sencillamente 2. ..., ♕xd8 y no es posible capturar la dama blanca por la amenaza de mate en f2. Se propone jugar **2. g3**, ya que también se amenazaba mate en h2 (2. ♖gf1?, ♕xh2++). Tras esto las negras terminan felizmente su contraataque, iniciado con la jugada de caballo: **2. ..., ♕c6+; 3. ♖g2, ♘f2+; 4. ♔g1, ♘xd1**. Las blancas pierden la torre y su posición es desesperada. A menudo se dice: "la mejor defensa es un ataque". Esta afirmación no siempre es correcta, pero en este caso su aplicación estuvo totalmente justificada.

Hay que advertir que el valor relativo de las piezas en ningún caso puede ser una comprensión abstracta. Aunque en la mayoría de los casos esta escala de valores es exacta y podemos guiarnos por ella, no resulta absoluta ni se puede aplicar en todas las situaciones que surgen sobre un tablero de ajedrez.

Dependiendo de las particularidades concretas de la posición, el valor relativo de las piezas puede cambiar. Así, el valor de un peón no es constante. Generalmente aumenta a medida que se acerca a la casilla de promoción y también en posiciones con un número reducido de piezas sobre el tablero.

La torre se manifiesta mejor en las posiciones abiertas, cuando las filas y las columnas no están obstruidas por piezas propias o enemigas. Los alfiles también actúan con mayor efectividad en las posiciones con diagonales abiertas y en presencia de peones pasados.

El caballo, por el contrario, demuestra mejor su fuerza en posiciones cerradas con cadenas de peones inmovilizadas, y en la lucha en un solo flanco. El principiante tiene un respeto especial por la dama, pero a menudo sucede que, coordinando sus acciones, otras piezas de valor menor resultan más efectivas.

En la valoración relativa de las piezas influye mucho no sólo su movilidad en ese momento, sino su participación en el lugar decisivo de los acontecimientos ajedrecistas, su papel en el ataque al rey enemigo y en la defensa del propio.



Diagrama 50

En la posición del diagrama 50 juegan las blancas. Desde luego, sigue **1. c7**. Si las blancas transforman el peón en dama, deben conseguir la victoria. En un tablero limpio, la torre no puede cubrirse de los ataques dobles de la dama enemiga. Por eso las esperanzas negras de tablas, residen en el plan de dar la torre por el alejado peón pasado blanco. **1. ..., ♖d6+** y ahora, en caso de 2. ♔b7, las negras clavan el peón mediante 2. ..., ♖d7 y el problema de las tablas está resuelto. No es

posible jugar 2. ♔a7, o 2. ♔a5, por 2. ..., ♖c6. Por fin, resultaría desgraciada 2. ♔c5, debido a 2. ..., ♖d1, con la amenaza 3. ..., ♖c1+ y la inevitable captura del peón. Por eso las blancas jugaron **2. ♔b5!**. Después de **2. ..., ♖d5+; 3. ♔b4, ♖d4+; 4. ♔b3, ♖d3+; 5. ♔c2**, las negras encuentran una aguda defensa que parece que las salva de la derrota: **5. ..., ♖d4!**. En caso de la rectilínea 6. c8=♕, ♖c4+! (en esto consiste el cálculo de las negras), 7. ♕xc4, se produce un ahogado. Pero las blancas juegan **6. c8=♖!!**. Ahora ellas mismas amenazan mate (7. ♖a8). Ya que 6. ..., ♖c4+ no lleva al ahogado, la única defensa contra la amenaza de mate en a8 es **6. ..., ♖a4**. Pero aquí **7. ♔b3**, con el ataque a la torre y una nueva amenaza inesperada: **8. ♖c1++**, pone el punto final a la lucha. Las negras, al perder la torre, deben rendirse.

En el ejemplo examinado, el peón resultó más fuerte que la torre, y la torre más fuerte que la dama (cuando había que proceder a la promoción del peón).

Sobre el significado relativo de la valoración material en el juego del ajedrez, dan testimonio las operaciones que llevan el título de sacrificios. El sacrificio es una concesión voluntaria y premeditada de una pieza de más valor por otra de menos, contando con obtener más tarde otras ventajas.

En algunos casos la pieza propia se entrega gratis. Formalmente el sacrificio es una pérdida de material, pero en esencia representa un pago original en el momento presente para obtener ingresos en el futuro. Estos ingresos pueden manifestarse en la obtención de material, para un ataque sobre el rey enemigo, para limitar la movilidad de las piezas enemigas, activar las piezas propias, y muchos otros casos. Desde luego, el sacrificio puede ser exacto o erróneo, porque el resultado final depende de la capacidad y preparación del ajedrecista, y también de su concentración en el proceso del juego. Aconsejamos no eludir el sacrificio y no tener miedo a sacrificar, pero en cada caso, tomar una decisión con responsabilidad, ya que un sacrificio incorrecto significa la pérdida de material.

En la posición del diagrama 51 juegan las blancas. Salta a la vista la idea de dar mate en la casilla g7, pero la dama está clavada, y parece que las negras ganan. Sin embargo, un sacrificio cambia esta valoración: **1. ♗xf7+, ♔xf7; 2. ♖f1+**. Se podría resolver todo el problema con el enroque corto, pero la casilla g1 está atacada por la dama negra. **2. ..., ♔g8; 3. ♖f8+!**. La "sal" del proyecto blanco. La torre negra está obligada a abandonar su posición vigilante por la columna "e". **3. ..., ♖xf8; 4. ♕g7++**.

Podemos advertir, que los sacrificios (1. ♗xf7 y 3. ♖f8) introdujeron unos cambios en la valoración, que condicionaron el paso del juego a



Diagrama 51

una situación cualitativa. El sacrificio es el principal elemento de la lucha ajedrecística. Además, el sentido estético invita al sacrificio. El jugador no cede a ciegas ante la inclinación al valor material, y ve en la lucha ajedrecística algo más que la trivial correlación aritmética de las piezas que están sobre el tablero.

Ejercicios de la lección décima

76. Blancas ♔g1, ♕g2. Negras ♔h8, ♖f8, ♗f6, pp. g7, h7. Juegan las blancas. Indique qué bando tiene ventaja material.

77. Blancas ♔h1, ♖a1, ♖c1, p. g3. Negras ♔g7, ♖e6, ♘f4, p. f7. Juegan las negras. ¿Pueden ganar la calidad?

78. Blancas ♔g1, ♕g3, ♖c1, pp. c6, f2, g2, h2. Negras ♔g8, ♕c7, ♖d6, pp. d3, f7, g7, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo ganarían?

79. Blancas ♔g1, ♕a1, ♗e2. Negras ♔c6, ♕d5: Blancas juegan y ganan.

80. Blancas ♔g2, ♖f4, ♖g7, pp. c2, d3, e4, g3. Negras ♔h5, ♖b8, ♖e5, pp. c5, c4, g5, h6. Juegan las blancas. Mate en dos jugadas al rey negro.

81. Blancas ♔h3, ♖g4, ♘f5, ♘h6, pp. a2, b3, e4, g3, h2. Negras ♔h8, ♕c3, ♖f8, ♘f7, pp. a5, b7, c7, f6, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo ganarían?

82. Blancas ♔h1, ♕h4, ♖g1, ♖h3, ♗e5, pp. a2, b2, c3, d4, e3, f4, f6, h2. Negras ♔f8, ♕b6, ♖a7, ♖e8, ♘h5, pp. a5, b5, c4, d5, e6, f7, g6, h7. Juegan las blancas. Las blancas sacrifican y ganan.

83. Blancas ♔h2, ♕e7, ♖b3, ♗h3, pp. a5, b2, d5, e4, g5. Negras ♔c8, ♕d7, ♖f1, ♖f8, ♘e5, pp. a6, d6, g6, h4. Las negras juegan y ganan.

84. Blancas ♔b4, ♕f1, ♖c5, ♖f3, pp. a2, b3, c3, d4. Negras ♔c8, ♕d8, ♖d2, ♖g8, pp. a7, b5, c6, f4. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

85. Blancas ♔e2, ♕e6, ♖d1, ♖f7, ♗b3, ♘d6, pp. a4, f2. Negras ♔h8, ♕h5, ♖c6, ♖c8, ♗g7, ♘g4, pp. a5, b4, g6, h7. Blancas juegan y dan mate en tres jugadas.

86. Blancas ♔h1, ♕g2, ♖e1, ♖g3, ♗h6, pp. a2, b2, c3, d5, h2. Negras ♔g8, ♕d7, ♖f7, ♖h4, ♗f5, pp. a6, b7, g7, h7. Blancas juegan y dan mate en cuatro jugadas.



Lección undécima

La cooperación de las piezas

En lecciones precedentes ya dijimos que resultaba imprescindible la coordinación en la acción de las piezas. Recordemos que una pieza sola no estaba en condiciones de dar mate al rey enemigo sobre un tablero limpio. Incluso la dama mataba al rey solo en cooperación con cualquier otra pieza. Así, en el ajedrez, "uno solo no lucha".

El famoso ajedrecista cubano José Raúl Capablanca, campeón mundial en el período de 1921 a 1927, aconsejaba: *"Debe coordinar la acción de sus piezas, este es el objetivo principal, que hay que seguir en toda la partida"*. Pensamos que el valor de unas piezas que actúan ayudándose entre sí mutuamente, no se puede considerar sólo con la suma de sus valoraciones absolutas. Emmanuel Lasker (Alemania), campeón del mundo entre los años 1894-1921, también conocido por sus trabajos en el campo pedagógico, psicológico y filosófico del ajedrez, subrayó: *"... además del valor individual de las piezas, existe el valor de sus acciones coordinadas, y en el ajedrez este valor es muy sensible"*.

Es evidente que la fuerza relativa de cada pieza aumenta con la mutua cooperación para la resolución de un problema determinado. Hay que familiarizarse detalladamente con ejemplos de cooperación de las fuerzas ajedrecísticas. Hay que advertir que la cooperación de las piezas es provechosa tanto en el ataque como en la defensa. Las principales formas de cooperación de las piezas son: a) el ataque conjunto; b) el complemento recíproco en las acciones; c) la defensa conjunta. Desde luego, esta división no es absoluta. Se encuentran diversas formas de cooperación, y el paso de una forma a otra.

En la posición del diagrama 52 juegan las negras.

Ellas quisieran jugar 1. ..., ♖gxg2, pero esta jugada encuentra una réplica destructora por 2. ♕c8+, con mate en dos jugadas. Por eso las negras, para organizar el ataque conjunto de sus torres, le dan al juego un carácter forzado y eligen una variante con el sacrificio de dama. Aclaremos este término: se denomina **forzada** a la jugada que exige una respuesta obligada del enemigo, y **variante**, a una serie de jugadas blancas y negras, que juntas deciden cualquier problema aislado sobre el tablero.



Diagrama 52



Diagrama 53

Las negras juegan **1. ..., ♕g1+!!**. Ahora no es posible 2. ♖xg1, debido al mate de la coz, 2. ..., ♘f2++. Por eso **2. ♔xg1** es obligada. Sin embargo, tras esto, las negras ganan tiempo para el ataque conjunto de las torres, a causa de la captura en g2 con jaque: **2. ..., ♖gxg2+; 3. ♔h1, ♖xh2+ 4. ♔g1, ♖bg2++**. Así, una variante forzada llevó a las negras a la victoria. Hay que prestar atención a la cooperación efectiva de las torres negras por la segunda fila. Esta disposición de las torres (por la séptima fila para las blancas o por la segunda para las negras) es un procedimiento de juego típico. En la mayoría de los casos su empleo es favorable, ya que en estas filas se encuentran, por lo general, peones, cuya defensa contra el ataque doble de las torres resulta muy dificultosa.

El siguiente diagrama (núm. 53) es la posición de una partida, en la que con blancas jugaba el célebre maestro americano Paul Morphy, considerado el más fuerte del mundo a mediados del siglo XIX.

Las fuerzas blancas están concentradas para el ataque por la diagonal a1-h8, en cuya trayectoria se encuentra el rey enemigo. Pero una vía trivial: 1. ♕g3, ♗xf5; 2. ♗xf6, ♕xf6, no es peligrosa para las negras, pues reciben dos peones por la calidad. Por eso Paul Morphy aparta a la dama negra de la defensa de la diagonal principal. Siguió **1. ♖e8!!, ♕xe8; 2. ♕xf6**, (la posibilidad de este sacrificio está determinada por la cooperación efectiva de los alfiles blancos, situados en diagonales vecinas y complementándose el uno al otro. Después de 2. ..., gf; 3. ♗xf6, el negro está mate). **2. ..., ♕e7; 3. ♕xg7+, ♕xg7; 4. f6!**. La posición

de las negras es desesperada. En caso de 4. ..., ♕h6, decide 5. f7+, ♘e5; 6. fe, y a 4. ..., ♘e5; 5. fg+, ♔xg7; 6. fe. En este ejemplo hay que advertir la fuerza de la acción conjunta de los dos alfiles.

Por lo general, es muy peligrosa la acción conjunta de la dama y el caballo. La dama controla las líneas rectas y el caballo la complementa en las casillas intermedias.



Diagrama 54



Diagrama 55

En esta posición (diagrama 54), juegan las negras. Ellas obtienen la victoria de la siguiente manera: **1. ..., ♗h4; 2. ♕xh4, f2+; 3. ♔h2, f1=♘++.** La transformación del peón en caballo es una decisión única. No hay que olvidar que las mismas blancas amenazaban mate en la casilla h8.

Hablando de la plena interacción en la acción conjunta de las piezas, ofrecemos dos ejemplos más en representaciones esquemáticas. (Ver diagrama 55).

El tablero está dividido en dos sectores. En la situación que se encuentra a la izquierda, resulta afortunada la función mutua del caballo y el peón. Su cooperación asegura el control sobre las casillas a5, b5, c5 y d5, lo que impide la penetración frontal del rey negro. Una barrera análoga por las casillas e4, f4 y g4 crean el alfil y el peón en la parte derecha del diagrama. También llamamos la atención sobre la racional división de funciones entre el alfil y el peón. Si el peón estuviera en f2, en su turno las negras podrían penetrar con el rey en el campo enemigo a través de la casilla g4.

En el diagrama 56, a pesar de que juegan las blancas, parece inevitable el resultado de tablas.



Diagrama 56



Diagrama 57

Por ejemplo: 1. g6, ♗c3; 2. ♗xb6, ♔xb5, tras lo que el rey negro se dirige al flanco de rey. El alfil siempre está preparado para entregarse por el peón, si avanza a g7. Tampoco consigue el objetivo la jugada tranquila 1. ♗d4. Ahora no es posible 1. ..., ♔xd4?, debido a 2. g6 y el peón se transforma en dama. Pero las libra 1. ..., ♗b4; 2. g6, ♗f8; 3. ♗b2, ♔xb5; 4. ♔f3, ♔c4; 5. ♔e4, b5; 6. ♔f5, ♔d3; 7. ♔e6, ♔e4; 8. ♔f7, ♔f5!; con tablas. Pero las blancas jugaron de otra manera: **1. ♗xb6!**. Después de 1. ..., ♗xb6; 2. g6, ♗d4; 3. b6, es evidente que al peón b6 lo defiende indirectamente el peón g6, ya que no es posible 3. ..., ♗xb6, por 4. g7. Por eso las negras respondieron **1. ..., ♗c3**, contando con capturar el peón b5 en caso de la retirada del alfil. Pero ... **2. ♗a5!!**. De nuevo una defensa de peón inesperada y efectiva (en este caso del peón b5). Ahora no es satisfactoria 2. ..., ♗xa5, debido a 3. g6, ♗c3; 4. b6, ♗e5; 5. b7, ♔c5; 6. g7, ♗xg7; 7. b8=♕. También perdería 2. ..., ♗d4; 3. b6, ♗xb6; 4. ♗xb6, ♔d5; 5. ♔f3, ♔e6; 6. ♔g4, y las blancas, con la ayuda del alfil, transforman el peón en dama con facilidad.

Un ejemplo más sencillo de la cooperación entre las piezas se presenta en el diagrama 57.

Independientemente de quien juegue, los intentos de las negras de avanzar sus peones son inútiles. El sólido tándem del rey y alfil blancos no se aparta de la casilla b3: el alfil blanco juega por la diagonal b3-g8.

Desde luego, cada adversario trata de mejorar la acción de sus piezas en el transcurso del juego. Por otra parte, cada uno de ellos se emplea con todas sus fuerzas para impedir la cooperación de las piezas del enemigo, para aislar sus fuerzas. Entre los medios más empleados para

conseguir este objetivo, se encuentra el cortar a las torres (a menudo impidiendo que el adversario se enroque) e incluir en su zona de acción cualquier pieza menor.



Diagrama 58

En la posición del diagrama 58, las fuerzas negras están aisladas. La torre h8 aún no toma parte en la lucha. Resulta desafortunada la posición de su rey. Pero tienen calidad de ventaja (torre contra alfil) y después de la retirada de la dama blanca, las negras confían en consolidar su posición. Por ejemplo: 1. ♕d2, ♖xe6, siguiendo después con 2. ..., ♘f7 y 3. ..., ♔g7. Sin embargo, las blancas encuentran una jugada bella, fuerte e inesperada que destruye todas las esperanzas de las negras de reorganizar la cooperación entre sus piezas.

Siguió: **1. ♕xe5!!, fe; 2. ♖f1!**. Formalmente las negras tienen una gran ventaja de material, pero en este caso les vale de poco. La dama no puede abandonar la octava fila por la amenaza de mate en f8. Es mala 2. ..., ♖xe6 debido a 3. ♗c4. Además el rey y la torre h8 están condenados a cadena perpetua. **2. ..., ♖c8; 3. ♗d1**. El alfil se dirige a b3, tras lo que se amenaza el avance e6-e7 con un jaque mortal. En la variante 3. ..., ♕xe6; 4. ♗b3, ♕xb3; 5. ab, a5; 6. ♖f6, las blancas prácticamente juegan con alfil de más. La partida debe decidirse con el traslado de su rey al centro o al flanco de dama.

En la partida siguió: **3. ..., ♖c4; 4. ♗b3, b5; 5. ♗xc4, bc; 6. b4!**. Las negras abandonaron. Si **6. ..., cb; 7. ab, ♕d8**, entonces **8. b4, ♕e8; 9. c4, ♕d8; 10. ♔h1, ♕e8; 11. c5**. Después las blancas llevan el peón "c" hasta c7 y juegan e6-e7. En caso de 6. ..., ♕d8, decide 7. a4 y después b4-b5, a4-a5, b5-b6 y b6-b7. Las negras están indefensas contra el avance de los peones por la constante amenaza de mate en f8.



Diagrama 59

En la posición del diagrama 59, el alfil negro excluye del juego al caballo blanco a4. Por lo tanto, el rey blanco debe luchar en solitario contra las fuerzas superiores del enemigo. Después de **1. ♔f3, ♔f5; 2. ♔g3, e4; 3. ♔g2** (3. h4, g6) **3. ..., ♔f4; 4. ♔h2, ♔f3; 5. ♔h1, e3**, las negras ganan con facilidad.

Ejercicios de la lección undécima

87. Blancas ♔g1, ♕b3, ♖b4, ♖f1, ♗f2, pp. b6, d5, e4, f3, g2, h3. Negras ♔g8, ♕a6, ♖a2, ♖d2, ♗h6, pp. b7, d6, e5, f6, g6, h5. Juegan las negras. ¿Pueden aprovechar con ventaja la situación de las torres en la segunda fila?

88. Blancas ♔g1, ♕e2, ♖a1, ♖f1, ♗c1, pp. a4, d4, e3, f2, g2, h2. Negras ♔e8, ♕d8, ♖a8, ♖h8, ♗c8,, pp. a6, b7, d5, f7, g7, h7. Juegan las blancas. ¿De qué manera pueden conseguir el aislamiento de las fuerzas negras?

89. Blancas ♔e3, ♗c8, pp. a2, b3, c3, f2, g4, h3. Negras ♔e5, ♗h7, pp. a7, b6, c5, f7, f6, h6. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

90. Blancas ♔h2, pp. a6, b5. Negras ♔g6, ♖f3. Juegan las negras. ¿Se puede detener el avance de los peones blancos?

91. Blancas ♔d6, ♖d5. Negras ♔h8, ♘b2. Juegan las blancas. ¿Se puede destruir la cooperación de las fuerzas negras, de tal manera que se gane el caballo?



Lección duodécima

El mate de alfil y caballo

El significado de la coordinación entre las piezas, se manifiesta de manera sensible para dar mate a un rey solo con alfil y caballo. Para resolver este difícil problema, participan directamente todas las piezas del bando fuerte, cada una de ellas dentro del marco de sus propias posibilidades, complementando sus acciones. Así, las casillas de un color las controla el alfil, el caballo toma bajo ataque las casillas del otro color, y el rey, ayudando al alfil y al caballo, asegura, al mismo tiempo, una barrera estable, levantándola en las vías de escape de su colega enemigo. Aunque esta situación se encuentra en el juego con poca frecuencia, se considera que su estudio no es sólo la obtención de un objetivo práctico concreto. El mate de rey solo con alfil y caballo es un test original para determinar las posibilidades potenciales de un principiante. Su perfecta asimilación demuestra un futuro perfeccionamiento.

Hay que advertir que dar mate con alfil y caballo es un problema bastante difícil. Si los dos alfiles conseguían dar mate al rey enemigo en 18-20 jugadas, para dar mate con alfil y caballo, partiendo desde la posición de piezas más desfavorable para el bando fuerte, se requieren 35 jugadas.

Diagrama 60

Como existe una regla que considera que la partida acaba en tablas si transcurren 50 jugadas sin avance de peones ni capturas (en este caso, como es evidente, se pueden cumplir estos requisitos), la técnica del mate con alfil y caballo exige una exacta ejecución. Antes de ir al ejemplo concreto, hay que advertir que se puede dar mate al rey enemigo en las esquinas cuyo color sea igual a las casillas por las que se mueve el alfil, o bien en una casilla vecina a esta esquina por la fila o la columna. De esta manera, independientemente de que el bando fuerte sea el blanco o el negro, con el alfil de casillas blancas el mate sólo se puede conseguir en las casillas a8, a7, b8 o h1, h2, g1. En presencia del alfil de casillas negras, respectivamente, en las casillas a1, a2, b1 o h8, h7, g8. Unas posiciones típicas de mate están indicadas en el diagrama 60, en el cual el tablero se ha dividido en cuatro sectores.

Para llegar a estas situaciones se puede dividir el juego en tres etapas: 1) restricción del rey enemigo a una fila o una columna del extremo; 2) arrinconamiento del rey enemigo a la esquina necesaria; 3) el mate.



Diagrama 61

Partiendo de la posición que se encuentra en el diagrama 61, el juego puede desarrollarse de la siguiente manera: **1. ♗b1, ♔f3; 2, ♘g6, ♔f2; 3. ♔g4, ♔e3; 4. ♔f5, ♔d2; 5. ♗e4, ♔c3**. El rey negro está obligado a retirarse, pero como su muerte se produce en las casillas a8 y h1, naturalmente se dirige a la casilla a1, en la que no puede ser atacado por el alfil blanco. **6. ♔e5, ♔c4; 7. ♘f4, ♔c3; 8. ♔d5, ♔b3**, (si 8. ..., ♔d2, entonces 9. ♔d4, ♔c1; 10. ♔c3, y el rey negro no sólo está arrinconado en el borde del tablero, sino que pierde la posibilidad de trasladarse a

la esquina favorable), **9. ♔d4, ♔b2; 10. ♔c4, ♔a2; 11. ♔c3, ♔a1**, (11. ..., ♔a3; 12. ♗b1!, cortando al rey la casilla a1).

La primera parte del plan está cumplida: el rey está arrinconado en el borde del tablero. Ahora es necesario forzarlo a que se dirija a la esquina a8 o h1. **12. ♘d5, ♔a2; 13. ♘e3, ♔a1; 14. ♘c2+, ♔a2; 15. ♗d5+, ♔b1; 16. ♗c4.**



Diagrama 62

Esta es la mejor disposición de fuerzas para realizar la segunda parte del plan (ver diagrama 62), retirar al rey a la casilla h1. Efectivamente: el rey blanco se aproxima al máximo al rey enemigo, con lo que limita sustancialmente su movilidad, el caballo ataca la esquina de "seguridad", y el alfil está preparado para cerrar las casillas de color blanco. Al mismo tiempo proponemos al lector que vea por sí mismo que la casilla a1 es realmente inofensiva para las negras. Por ejemplo, 16. ♗b3 (en lugar de 16. ♗c4), 16. ..., ♔c1; 17♘e3, ♔b1; 18. ♘c4, ♔a1; 19. ♘b2, ♔b1; 20. ♗c2+, ♔a1, etc. La principal desgracia del bando fuerte es que aquí sus fuerzas se complementan muy mal unas con otras, sólo el caballo puede sacar al rey de la esquina, pero entonces de las dos casillas contiguas a la esquina, el alfil sólo puede controlar una.

Volvamos pues a la posición del diagrama 62. **16. ..., ♔c1; 17. ♗a2!**. Continúa la restricción del rey hacia la esquina a1. **17. ..., ♔d1; 18. ♘d4!**. Precisamente así. En adelante, el caballo avanzará por la ruta c2-d4-e2-f4-g2, que recuerda a la letra W (aquí, si la miramos desde el lado blanco, aparecerá volcada, pero la base de esta singular construcción geométrica hay que considerarla más cercana al centro del tablero). El alfil y el rey blanco continúan sus acciones para restringir al rey negro.

18. ..., ♔c1. Veremos más tarde otra variante que empieza con la jugada 18. ..., ♔e1. **19. ♘e2+, ♔d1; 20. ♔d3, ♔e1; 21. ♔e3, ♔d1; 22. ♗b3+, ♔e1; 23. ♗c2, ♔f1; 24. ♘f4!**. Continuando el juego por la regla de la "W". **24. ..., ♔e1; 25. ♘g2+, ♔f1; 26. ♔f3, ♔g1; 27. ♔g3, ♔f1; 28. ♗d3+, ♔g1; 29. ♗e2, ♔h1; 30. ♘f4, ♔g1; 31. ♘h3+, ♔h1; 32. ♗f3++**.

En caso de 18. ..., ♔e1, el rey negro tampoco consigue romper el bloqueo: **19. ♔d3, ♔f2; 20. ♘e2!** (de nuevo por la ruta de la "W"), **20. ..., ♔f3; 21. ♗e6**. Está cortado el camino a la zona de seguridad. **21. ..., ♔f2; 22. ♗d5, ♔e1**. La huida no tiene lugar y el rey está obligado a volver al borde del tablero. **23. ♔e3, ♔d1; 24. ♗e4, ♔e1; 25. ♗c2, ♔f1; 26. ♘f4, ♔g1** (26. ..., ♔e1; 27. ♘g2+, ♔f1; 28. ♔f3, lleva a la posición examinada anteriormente); **27. ♔f3, ♔h2; 28. ♔f2** (es más rápida 28. ♗d3, ♔g1; 29. ♔g3, ♔h1; 30. ♗e2 –pero no 30. ♘h3, ahogado–, ♔g1; 31. ♘h3+, ♔h1; 32. ♗f3++, pero queremos mostrar un camino alternativo al mate), **28. ..., ♔h1; 29. ♗d3, ♔h2; 30. ♗f1, ♔h1; 31. ♘d3, ♔h2; 32. ♘e5, ♔h1; 33. ♗g2+, ♔h2; 34. ♘f3++**.

Hay que prestar atención a la posición del rey del bando fuerte: en todas las posiciones de mate debe estar a salto de caballo de la casilla de la esquina. Con la cooperación colectiva de las piezas se consigue el objetivo de una manera sencilla y armoniosa.

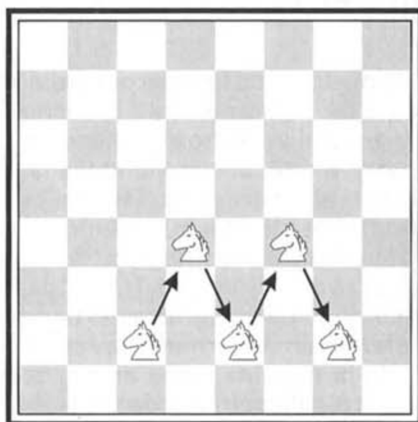


Diagrama 63

En calidad de recuerdo para el futuro, se ha representado en el diagrama 63 la ruta del caballo por la regla de la "W".

Ejercicios de la lección duodécima

92. Blancas ♔a6. Negras ♔c6, ♗d6, ♘b6. Juegan las negras. ¿En qué esquina hay que arrinconar al rey blanco? ¿Cuál es la ruta más conveniente para el caballo en el plan elegido por usted? Analice la posición para obtener el mate.

93. Blancas ♔f3, ♗e3, ♘e4. Negras ♔h2. juegan las blancas. ¿En qué esquina hay que arrinconar al rey negro?. Encuentre la ruta más conveniente para el caballo en este plan. Analice la posición para obtener el mate.

94. Blancas ♔e7, ♗b5, ♘f4. Negras ♔a7: Juegan las blancas. En cuentre el camino más rápido para dar mate al rey enemigo.



Lección decimotercera

Realización de una gran ventaja de material

En el proceso del juego surgen muchas posiciones, en las que uno de los bandos obtiene ventaja de material. En la mayoría de los casos, la presencia de esta ventaja de material da pie a contar con un final victorioso. Sin embargo, en una serie de posiciones (por ejemplo la ofrecida en el diagrama 58), incluso una considerable ventaja de material no puede resultar decisiva para la conclusión de la lucha; el factor más importante era la disposición de las piezas y en especial su cooperación.

No obstante, hay una serie de posiciones, con ventaja de material, en las que la teoría del ajedrez sabe el resultado de la partida (uno de los bandos gana o la partida debe terminar en tablas) y ofrece los mejores procedimientos para obtener rápida y correctamente este resultado. Esta especie de agudo diagnóstico existe para la abrumadora mayoría de posiciones con considerable ventaja de material (ventaja de dos peones o más). Ya conocemos posiciones semejantes (indicadas en los ejemplos de lucha de dama, torre y piezas menores contre rey solo). Aquí continuamos el análisis.

Hay que advertir que el estudio de las posiciones con gran ventaja de material resulta imprescindible para valorar correctamente las más diversas situaciones, ya que ofrece al ajedrecista unos argumentos sólidos para trazar el objetivo de sus próximas acciones. Estas posiciones son como un faro singular, que ayuda al ajedrecista a orientarse mejor en el juego planeado.

Sabemos que un caballo o un alfil no ganan contra rey solo. Empero, estas piezas juegan un papel decisivo cuando se requiere su ayuda para la promoción de un peón.

En el diagrama 64, dividido en dos sectores independientes uno del otro, la pieza menor de las blancas en cooperación con el rey asegura un fácil ascenso del peón hacia la octava fila. En la posición representada en la izquierda, después de **1. ♗d4+, ♔b7; 2. b6, ♔c6; 3. ♔a5, ♔b7; 4. ♔b5, ♔c8; 5. ♔c6, ♔b8; 6. ♗e5+,** (pero no 6. b7??, ahogado), **6. ..., ♔a8; 7. b7+** y **8. b8=♕**, todo está claro. En la otra posición decide **1. ♘f4+, ♔g7; 2. ♔f5, ♔f7; 3. g6+, ♔g7; 4. ♘h5+, ♔g8; 5. g7, ♔f7; 6. ♔g5,**

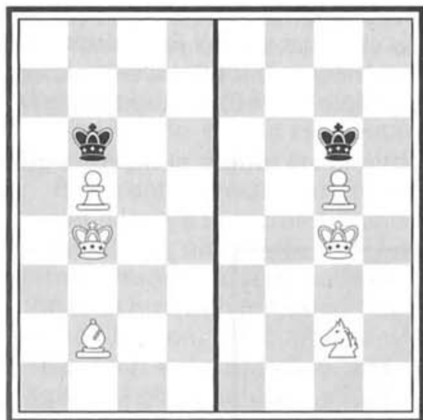


Diagrama 64



Diagrama 65

♔**g8; 7.** ♔**f6** (pero no 7. ♔g6??, ahogado) **7. ...,** ♔**h7; 8.** ♔**f7,** ♔**h6; 9. g8=**♕.

Pero casi todas las posiciones tienen sus excepciones. Rey, alfil y peón no siempre ganan a rey solo, aunque no se cometa ningún error. Debido a las condiciones objetivas de estas posiciones el resultado es tablas.

Continuemos el juego en la posición que se ofrece a la izquierda del diagrama 65: **1.** ♔**b5,** ♔**b7; 2. a6+,** ♔**a7; 3.** ♗**c5+,** ♔**a8; 4.** ♔**c6,** ♔**b8; 5. a7+,** ♔**a8; 6.** ♔**b5.** Es necesario retirarse, de lo contrario es ahogado. **6. ...,** ♔**b7; 7.** ♔**a5,** ♔**a8,** con tablas evidentes. Resulta que es imposible expulsar al rey negro de la esquina a8, ya que cualquier acercamiento del rey blanco lleva al ahogado. Cambiemos la posición del alfil a3 por otro alfil blanco, pero trasladándolo a una casilla de otro color, por ejemplo, a a2. Entonces es fácil ganar: **1.** ♔**b5,** ♔**b7; 2. a6+,** ♔**a7; 3.** ♗**c4,** ♔**b8; 4.** ♔**b6,** ♔**a8; 5.** ♗**d5+** (aquí está la diferencia, la casilla de la esquina está controlada por el alfil), **5. ...,** ♔**b8; 6. a7+,** etc.

Tenemos la siguiente regla: el bando fuerte obtiene la victoria, si la casilla de promoción del peón de torre coincide con el color de las casillas por las que se mueve el alfil. En caso contrario es imposible la victoria. Hay que tener en cuenta que esta regla atañe sólo a las posiciones con los peones de torre, es decir, los peones que se encuentran en las columanas "a" y "h".

En la posición representada a la derecha, juegan las negras. Obtienen tablas con la jugada paradójica: **1. ..., g6+!**. En caso de **2.** ♗**xg6+,** surge una posición de tablas ya conocida. Después de **2. hg+,** ♔**g7; 3.**

♔g5, ♔h8!, debido a la mala situación del alfil en h7, las blancas no consiguen expulsar al rey negro de la esquina y sólo les queda una elección: anunciar el ahogado inmediatamente: **4. ♔h6** o **♔f6?**, o bien, tras algunas jugadas, **4. ♗g8, ♔xg8; 5. ♔f6,** (o 5. ♔h6), **5. ..., ♔f8; 6. g7+, ♔g8; 7. ♔g6,** ahogado.

Naturalmente, el bando débil no obtiene las tablas, si no consigue llevar a su rey a la casilla de la esquina.

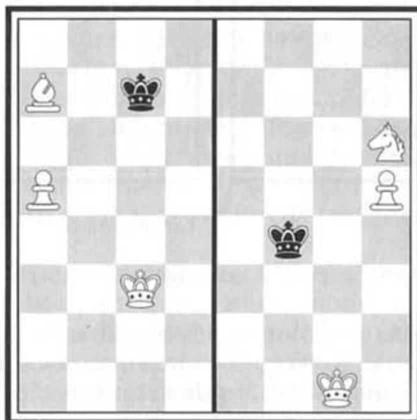


Diagrama 66

En la mitad izquierda del diagrama 66, si juegan las blancas, obtienen la victoria mediante **1. a6**. El alfil y el peón crean una barrera en el camino del rey negro hacia la casilla de la esquina a8. A las negras les queda sólo la esperanza de atacar al peón a6 por la retaguardia, pero este plan resulta irrealizable. Es posible el siguiente transcurso del juego: **1. ..., ♔c6; 2. ♔c4, ♔c7; 3. ♔c5, ♔c8; 4. ♔c6, ♔d8; 5. ♗b8, ♔c8; 6. a7,** y las blancas ganan. Volvamos al diagrama 65, con el ejemplo examinado en la parte derecha. Ahora comprendemos que sólo llevaba a tablas **1. ..., g6+!**. A la directa **1. ..., g5**, se ganaría con **2. h6!**. Por ejemplo: **2. ..., g4; 3. ♔xg4, ♔f6; 4. ♔f4, ♔f7; 5. ♔f5, ♔f8; 6. ♔f6.**

En el diagrama 66 (lado derecho), se ofrece un ejemplo muy importante para la práctica del ajedrez, en el que un caballo asegura la inmunidad de su peón pasado. Las negras amenazan la jugada 1. ..., ♔g5, con ataque simultáneo al caballo y al peón. ¿Cómo juegan las blancas? Si 1. ♘g8, entonces 1. ..., ♔g5; 2. h6, ♔g6; 3. ♔g2, ♔h7 y una de las piezas blancas perece. En caso de **1. ♘f7,** sigue **1. ..., ♔f5; 2. ♔g2** (2. h6, ♔g6!), **2. ..., ♔f6; 3. ♔g3,** (3. ♘d6, ♔g5, con tablas por la pérdida del peón), **3. ..., ♔xf7; 4. ♔g4,** y queda sobre el tablero un peón de torre

que no ofrece la victoria, ya que es imposible expulsar al rey negro de la esquina h8. Por ejemplo, **4. ..., ♔g7; 5. ♔g5, ♔h7; 6. h6, ♔g8; 7. ♔g6, ♔h8.** Ahora las maniobras del rey blanco no tienen objeto, ya que las negras aguardan en la casilla h8 y en una de las casillas vecinas (dependiendo de las circunstancias en g8 o h7), y a **8. h7**, sigue el ahogado.

Recordemos esta variante importante y volvamos a la posición inicial. Lleva a la victoria blanca la jugada: **1. ♘g4!**. después de **1. ..., ♔xg4; 2. h6,** no se alcanza al peón, y en caso de **1. ..., ♔g5; 2. h6,** la combinación entre el caballo situado detrás y el peón por delante, forma una fortaleza inexpugnable. La partida se decide con la aproximación del rey blanco. Veamos la siguiente variante ejemplar: **2. ..., ♔g6; 3. ♔g2, ♔h7; 4. ♔g3, ♔g6; 5. ♔f4, ♔h7; 6. ♔e5, ♔g6; 7. ♔e6, ♔h7; 8. ♔f6, ♔g8; 9. ♔g6, ♔h8; 10. ♘e5!** (9. h7??, lleva al ahogado), **10. ..., ♔g8; 11. h7+, ♔h8; 12. ♘f7++.**

Sin embargo, no siempre caballo y peón aseguran el éxito. Aquí surge una posición de tablas tras el avance precipitado del peón a la penúltima fila.

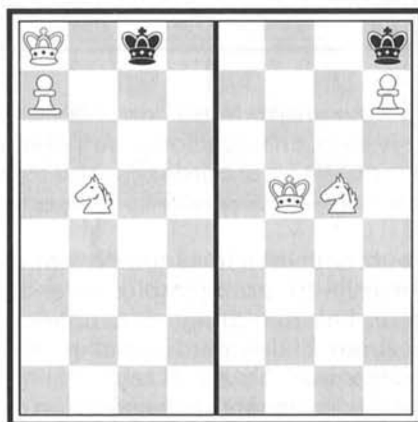


Diagrama 67

En el diagrama 67 ofrecemos dos posiciones de tablas.

En el sector izquierdo el rey blanco no se escapa sin la ayuda de su caballo. Si juegan las negras, están obligadas a liberar al rey blanco, jugando 1. ..., ♔d7 o 1. ..., ♔d8. Pero en caso de que jueguen las blancas, la victoria es imposible, ya que el caballo no está en condiciones de echar al rey negro de las casillas c8 y c7. Por ejemplo: **1. ♘d6+, ♔c7; 2. ♘f5, ♔c8; 3. ♘e7+, ♔c7,** etc. De esta manera si juega el bando fuerte y

su caballo y el rey enemigo se encuentran en casillas del mismo color, la victoria es imposible.

En la parte derecha del diagrama también son tablas, ya que es imposible expulsar al rey negro de la esquina. La aproximación del rey blanco lleva al ahogado.



Diagrama 68

Ya sabemos que, tras una defensa correcta es imposible dar mate con dos caballos a rey solo. En situaciones semejantes, el bando fuerte persigue al rey, lo arrincona en el borde del tablero e, inevitablemente, surge el dilema: provocar una posición de ahogado o dejar vía libre al rey.

La posibilidad de obtener la victoria con dos caballos, surge sólo con la "ayuda" del adversario. Si, por ejemplo, en el tablero hay un peón enemigo, entonces no hay que temer al ahogado, pues el peón está capacitado para moverse. El tiempo durante el cual se mueve el peón se aprovecha para organizar el mate al rey.

Lo dicho se ilustra perfectamente en la posición del diagrama 68. Las blancas ganan independientemente del turno de juego. Si empiezan las negras, entonces sigue: **1. ..., ♔h8; 2. ♘e5, d3**, (2. ..., ♔g8; 3. ♘f7), **3. ♘f7+, ♔g8; 4. ♘h6+, ♔h8; 5. ♘g5, d2; 6. ♘gf7++**. Los acontecimientos se desarrollan de una manera análoga si juegan las blancas: **1. ♘e5, d3; 2. ♘f7, d2; 3. ♘h6+, ♔h8; 4. ♘g5, d1=♕; 5. ♘gf7++**.

La dama casi siempre obtiene el éxito en la lucha con otras piezas. Ya lo hemos visto, examinando ejemplos de juego de dama contra torre y dama contra alfiles. El juego de dama contra caballo no presenta especial dificultad. Proponemos al lector que lo practique por sí mismo,

partiendo, por ejemplo, de esta posición: Blancas ♔h2, ♕c3; Negras ♔f5, ♘f4. La cooperación de las acciones del rey y de la dama debe llevar rápidamente a la victoria. Sólo hay que recordar que en posiciones semejantes, es importante no permitir una horquilla del caballo. Por eso en este caso sería un error irreparable la jugada **1. ♔g3??** por **1. ..., ♘e2+**. Encuentre otro procedimiento para activar las piezas blancas.

Una dama gana sin especiales dificultades a un peón. La excepción la constituyen las posiciones en las que el peón alcanza la penúltima fila (2ª o 7ª fila) y avanza con el apoyo de su rey. Se ofrecen dos ejemplos de este tema en el diagrama 69.



Diagrama 69

Examinemos primero la posición ofrecida en el sector izquierdo. ¿Cómo se obtiene la victoria? Está claro que la dama aislada no puede capturar el peón enemigo. La dama necesita la ayuda de su rey. Por eso se presenta un problema complicado ante las blancas, que consiste en dos requisitos imprescindibles: impedir la promoción del peón negro en dama y ganar tiempo para acercar al rey propio. Resulta que ambos requisitos se pueden cumplir en este caso, sólo si el rey negro se coloca delante del peón (esto es, en su casilla de promoción).

Bajo este plan, se desarrolla el juego: **1. ♕c5+**, (también es posible 1. ♕a3, 1. ♕e3+, 1. ♕g1+), **1. ..., ♔d2**. Desde luego, el negro no consiente en colocarse voluntariamente en la casilla b1. **2. ♕b4+, ♔c2; 3. ♕c4+, ♔d2; 4. ♕b3, ♔c1; 5. ♕c3+, ♔b1**.

Ahora esta jugada es obligada. Así, se ha cumplido la primera parte del plan; el rey negro se ha retirado a una posición desfavorable y su colega blanco obtiene tiempo para acercarse a la zona de los aconteci-

mientos. **6. ♔b7, ♔a2; 7. ♕c2!, ♔a1**; (desde luego, no 7. ..., ♔a3, por 8. ♕b1), **8. ♕a4+, ♔b1; 9. ♔b6, ♔c1; 10. ♕c4+, ♔d2; 11. ♕b3, ♔c1; 12. ♕c3+, ♔b1; 13. ♔b5, ♔a2; 14. ♕c2, ♔a1; 15. ♕a4+, ♔b1; 16. ♔b4, ♔c1; 17. ♕a3**, (es posible otra solución: 17. ♔c3, b1=♕; 18. ♕f4+, ♔d1; 19. ♕d2++, pero queremos mostrar hasta el final el camino por el método elegido), **17. ..., ♔c2; 18. ♕c3+, ♔b1; 19. ♔b3, ♔a1; 20. ♕xb2++**. Este método de juego es efectivo en la lucha de la dama con los peones "b", "d", "e" y "g", pero, a menudo, resulta insuficiente contra los peones de torre y alfil, esto es, contra los peones situados en las columnas "a", "c", "f" y "h". ¿Por qué? Para responder a esta pregunta analizaremos la posición del sector derecho del diagrama 69: **1. ♕g5+, ♔h2; 2. ♕f4+!, ♔g2; 3. ♕g4+, ♔h2; 4. ♕f3, ♔g1; 5. ♕g3+**. Hasta aquí todo transcurre por el método conocido, pero ... **5. ...,♔h1!**. Aquí está la "sal" del proyecto de las negras, 6. ♕xf2, lleva al ahogado. Las blancas no consiguen obligar al rey negro a ocupar la posición desfavorable delante del peón y ganar tiempo para aproximar a su rey. ¡Por eso es tablas!

De manera análoga se salva el bando débil con la presencia de un peón de torre. Por ejemplo, en la posición: blancas ♔c7, ♕b3; negras ♔b1, p. a2, las negras juegan 1. ..., ♔a1! y debido al ahogado las blancas deben retirar su dama. Aquí tampoco se consigue ganar tiempo para aproximar el rey.

Conocidos los ejemplos examinados, resalta la inmensa importancia que tiene el sitio en el que está situado el rey del bando fuerte, su movilidad para acercarse rápidamente al peón.

Es instructiva la posición (en el sector izquierdo del diagrama 70) que

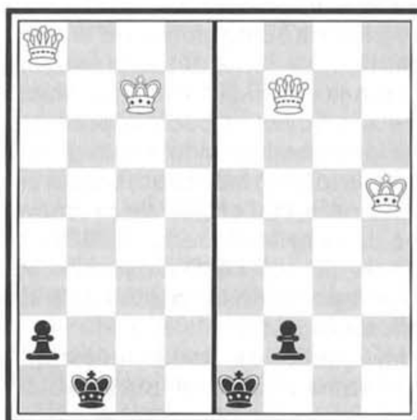
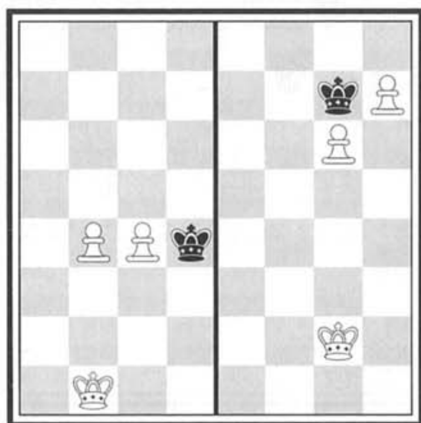


Diagrama 70

surge después de **1. ♕b7+**. Las respuestas correctas son 1. ..., ♔c2 o 1. ..., ♔c1. Sólo hay que ocupar la casilla delante del peón cuando sea obligado. **1. ..., ♔a1?**, permitiría a las blancas aproximar su rey: **2. ♔b6!, ♔b1; 3. ♔a5+, ♔c1; 4. ♕h1+, ♔b2; 5. ♕g2+, ♔b1**, (5. ..., ♔b3; 6. ♕g7!),**6. ♔a4!, a1=♕+; 7. ♔b3**, y las blancas ganan, ya que las negras no tienen defensa satisfactoria contra la amenaza de mate. Este ejemplo no sólo muestra un procedimiento original para acercar al rey del bando fuerte, sino que subraya la justicia de la afirmación de que en el ajedrez no se debe cometer un error voluntario, imperceptible, incluso en una posición que parezca inofensiva.

En caso de **1. ..., ♔c2**, las blancas no consiguen aproximar a su rey y la partida finaliza en tablas. Recordemos que la posición crítica de esta variante la examinamos anteriormente. En la posición del lado derecho del diagrama 70, las blancas consiguen la victoria gracias a la situación cercana del rey al peón: **1. ♕e6+, ♔d2; 2. ♕f5, ♔e1; 3. ♕e4+, ♔d2; 4. ♕f3, ♔e1; 5. ♕e3+, ♔f1; 6. ♔g4!, ♔g2; 7. ♕e2, ♔g1; 8. ♔g3, f1=♕; 9. ♕h2++.**

Entre otras situaciones con gran ventaja de material por parte de un bando, es muy importante, para la práctica, el caso de dos peones contra rey solo.


Diagrama 71

En el diagarama 71, las blancas tienen dos peones ligados, que son aquellos peones que están situados en columnas vecinas. Por lo general, dos peones ligados aseguran la victoria en la partida. Sólo se presenta una excepción en estas posiciones, cuando uno de los peones cae, y el otro no puede llegar a la casilla de promoción con la ayuda de su rey.

La principal cualidad de los peones ligados es que pueden defenderse el uno del otro, siendo intocables para el rey enemigo. En la posición de la parte izquierda del diagrama, las blancas, continuando 1. c5 o 1. b5, forman una fortaleza original y obligan al rey negro a esperar con pasividad la llegada del rey blanco. Es posible la siguiente variante: **1. b5, ♔c5; 2. ♔b2, ♔b6**, (es mala 2. ..., ♔xc4, por 3. b6 y el rey negro no alcanza al peón), **3. ♔b3, ♔c5; 4. ♔a4, ♔b6; 5. ♔b4, ♔b7; 6. c5, ♔c7; 7. b6+, ♔c6; 8. ♔a5, ♔b7; 9. ♔b5, ♔c8; 10. c6, ♔b8; 11 ♔c5, ♔c8; 12. ♔d6, ♔b8; 13. ♔d7** y el peón se transforma en dama. En la posición del lado derecho del diagrama, la victoria de las blancas no es tan sencilla. Hay que tener cuidado con un posible ahogado del rey negro en h8. Examinemos la continuación modelo del juego: **1. ♔g3, ♔h8; 2. ♔g4, ♔g7; 3. ♔g5, ♔h8; 4. ♔f5!** (depués de 4. ♔h6? o 4. ♔f6? se produce el ahogado), **4. ..., ♔g7**. ¿Qué deben hacer las blancas? Resulta que debido a la posibilidad del ahogado no pueden pasar sin un sacrificio de peón. Gana: **5. h8=♕+!, ♔xh8; 6. ♔f6, ♔g8; 7. g7, ♔h7; 8. ♔f7.**

Dos peones que no estén ligados, por lo general, también aseguran la victoria, pero aquí el bando débil tiene mayores posibilidades de eliminar uno de los peones aislados.



Diagrama 72

En la posición del diagrama 72, juegan las negras. En este caso los peones disponen de una defensa mutua. Por ejemplo: **1. ..., ♔b6; 2. d6!** o **1. ..., ♔d6; 2. b6!** y la captura del peón b5 o d5 es imposible, ya que el otro se transforma en dama. Después de 1. ..., ♔b6; 2. d6, decide la aproximación del rey blanco: **2. ..., ♔b7; 3. ♔b2, ♔b6;** (si 3. ..., ♔c8, con la intención después de 4. ..., ♔d7, de capturar el peón d6, entonces 4. b6!, ♔d7; 5. b7! o 4. ..., ♔b7; 5. d7!, demostrando el procedimiento de

defensa mutua), **4. ♔b3, ♔b7; 5. ♔c4, ♔b6; 6. ♔d5, ♔b7; 7. ♔e6, ♔c8; 8. ♔e7**, ganando.

Pero si en la posición del diagrama, el peón d5 se encontrara en d4, entonces no se consigue la defensa mutua entre los peones si juegan las negras: **1. ..., ♔b6** y ahora **2. d5**, no tiene objeto debido a **2. ..., ♔xb5; 3. d6, ♔c6**, ganando el último peón. En lugar de 2. d5, procede jugar **2. ♔c2, ♔xb5; 3. ♔d3, ♔c6; 4. ♔e4, ♔d6**, que llevaría (como veremos en siguientes lecciones) a tablas.

Ejercicios de la lección decimotercera

95. Blancas ♔g5, ♗f1, p. h6. Negras ♔f8. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

96. Blancas ♔c6, ♘g6, p. d5. Negras ♔e1, p. f3. Juegan las blancas y ganan.

97. Blancas ♔f1, ♘d8, p. g6. Negras ♔g8. Juegan las blancas. Indique dos caminos que lleven a la victoria blanca.

98. Blancas ♔g3, ♘c3, p. b4. Negras ♔g5, pp. c6, d5. Las blancas juegan y ganan.

99. Blancas ♔c4, ♕e2. Negras ♔b1, p. c2. Blancas juegan y ganan.

100. Blancas ♔g8, ♕d5. Negras ♔b2, p. a3. Blancas juegan y ganan.

101. Blancas ♔a1, pp. f5, h6. Negras ♔g8. ¿Cómo terminaría la partida si juegan las blancas? ¿Y si juegan las negras?



Lección décimocuarta

Las tres fases de la partida de ajedrez

Así pues, querido lector, ya conocemos las reglas de avance de las piezas de ajedrez, jugamos las primeras partidas, experimentamos el amargor de la primera derrota y la dulzura de la primera victoria. Intentamos conseguir el principal objetivo del juego, dar mate al rey enemigo. Y empieza a comprender que la obtención de este objetivo no se consigue por sí solo, que la victoria debe prepararla el ajedrecista, con acciones razonables, administrando su ejército.

Sabemos que la efectividad de esta administración depende del estudio y aplicación de una serie de recomendaciones generales: asegurar la mejor coordinación entre sus piezas, la obtención de ventaja de material y otras.

Pero para un perfeccionamiento continuado en el ajedrez, la adquisición de conocimientos es insuficiente. J. R. Capablanca escribió: *"Aprender a jugar al ajedrez es fácil, pero es muy difícil aprender a jugar bien"*. Las dificultades aparecen a medida que se avanza en el juego, y van surgiendo posiciones variadas y complejas. Los matemáticos consideran que el número de posiciones posibles, sobre el tablero de ajedrez, se aproxima a 10^{43}. Desde luego este es un número astronómico, y el estudio del ajedrez mediante el examen de variantes, incluso con la ayuda de muchos volúmenes, es irreal. Otro enfoque es aprovechar los conocimientos generales sobre el juego, recopilados como consecuencia de la experiencia práctica.

En esto se basa la teoría del ajedrez. El conocimiento de los principios para la dirección del juego, las posiciones típicas de las piezas sobre el tablero, permiten al ajedrecista valorar correctamente las consecuencias de una jugada en diversas posiciones concretas. Sin embargo, con un enfoque semejante, es importante no caer en el otro extremo y no encontrarse bajo una influencia excesiva de los principios generales. Si hablamos sólo del aspecto general de la cooperación entre las fuerzas, el ajedrecista se arriesga a transformar esta idea en una consigna vacía. Es imprescindible tanto la idea general sobre la plena cooperación de las piezas, como comprender los mecanismos concretos de esta cooperación, aplicada a una u otra posición semejante (por ejemplo, en las

posiciones con presencia de peones pasados y ligados). Por eso no es posible limitarse sólo a razonamientos generales sobre el juego, sino que es imprescindible estudiar sus elementos esenciales. Hay que dividir la partida de ajedrez en tres estadios: apertura (principio de la partida), medio juego (la mitad del juego) y final.

Esta división determina una serie de caracteres del juego para cada una de estas tres etapas. La interacción entre las piezas, su valor relativo, los ejemplos de ataque y defensa y otros, se manifiestan de manera diferente en la apertura, el medio juego y el final.

En la apertura, ambos bandos se esfuerzan en desarrollar lo más rápido posible sus piezas (por lo general dirigiéndose al centro), para que más tarde puedan actuar con armonía.

El medio juego se distingue por el considerable número de piezas en acción contra las fuerzas del otro bando. Precisamente en el medio juego se decide a menudo el resultado de la partida: se lleva a cabo un ataque efectivo sobre el rey enemigo o se consigue una ventaja de material suficiente para la victoria. En el medio juego, el rey es una pieza pasiva, que exige una defensa precisa y constante.

El final es la última etapa de la partida de ajedrez. Este estadio se distingue por el reducido número de piezas que quedan sobre el tablero, y el rey adquiere un significado especial. Aquí, a diferencia de la apertura y el medio juego, de una pieza pasiva, que a menudo es una carga, se transforma en una fuerza activa. En el final también juegan un papel considerable los peones pasados.

La apertura transcurre en las primeras 10-15 jugadas, pero es imposible determinar cuál es la frontera exacta entre la apertura y el medio juego "para todos los casos de la vida": es el momento determinado en que finaliza el desarrollo de la mayoría de las piezas. A la par que tienen diferencias sustanciales, todas las fases de la partida están unidas: las decisiones tomadas en la apertura y en el medio juego, a menudo tienen sus consecuencias en el final. La apertura y el medio juego están muy unidos entre sí, porque de cómo se dispongan las piezas en la apertura, en qué casilla se desarrollen, depende la realización de planes determinados en el medio juego.

Desde luego, cada partida de ajedrez no transcurre obligatoriamente por las tres fases indicadas. Podemos equivocarnos y recibir mate al mismo principio del juego, cuando ambos bandos empiezan a movilizar sus fuerzas. Hay grandes posibilidades de decidir la partida en el medio juego, ya que en esta fase de la partida se producen a menudo los enfrentamientos más agudos entre las fuerzas combatientes. Pero de lo dicho no se debe sacar la conclusión de que hay que prestar menos atención al estudio del final, o que hay que dirigir los principales

esfuerzos a la apertura. ¡No sólo se exige una unión armónica entre las piezas, sino también en los preparativos!

Ahora examinemos algunos ejemplos. Primero conoceremos una serie de partidas cortas, en las que el error decisivo se cometió ya al mismo principio del juego. El estudio de estas partidas permite al lector, que empieza su andadura en la práctica ajedrecística, no caer en las trampas típicas de la apertura.

Partida nº 1.

1. e4, e5; 2. ♗c4, ♘c6; 3. ♕f3, ♗c5??. Se comprende que el negro intente desarrollar sus piezas. Pero en cualquier posición resulta imprescindible ocuparse no sólo de los planes propios, sino también considerar las amenazas del enemigo, tratar de adivinar sus intenciones. En este caso, dos piezas blancas atacan al peón f7, cuya pérdida lleva al mate. Debieron defender el peón, (lo mejor mediante 3. ..., ♘f6, cubriendo el ataque de la dama blanca). Ahora sigue **4. ♕xf7++**. A este mate se le llama "mate del pastor".

Partida nº 2.

1. e4, e5; 2. ♘f3, f6?. Esta jugada de peón no sólo no contribuye al desarrollo, sino que priva al caballo g8 de una casilla cómoda para el desarrollo. Además, abre para las blancas la diagonal a2-g8, que puede impedir el enroque corto de las negras. **3. ♘xe5.** También es buena 3. ♗c4. **3. ..., fe.** Esto pierde rápidamente. Era bastante mejor 3. ..., ♕e7, aunque en ese caso las blancas tienen una considerable ventaja en el desarrollo de las piezas. **4. ♕h5+, ♔e7.** Si 4. ..., g6, entonces 5. ♕xe5+, ganando la torre h8. **5. ♕xe5+, ♔f7; 6. ♗c4+, ♔g6.** 6. ..., d5, prolongaría la resistencia, pero no salvaba. Después de 7. ♗xd5+, ♔g6; 8. h4, con amenazas 9. h5+ y 10. d4+. **7. ♕f5+, ♔h6; 8. d4+, g5; 9. h4!, ♗e7; 10. hg+, ♔g7; 11. ♕f7++.**

Partida nº 3.

1. e4, e5; 2. ♘f3, d6; 3. ♗c4, h6?. Esta jugada de peón es muy lenta. Era conveniente 3. ..., ♗e7, o 3. ..., ♘c6. **4. ♘c3, ♗g4?; 5. ♘xe5!, ♗xd1.** Menos malo era 5. ..., de, quedándose sólo sin peón. La aceptación del sacrificio de la dama lleva a un bello mate, que ha pasado a la historia del ajedrez como mate de Legal (en memoria del ajedrecista francés del siglo XVIII), **6. ♗xf7+, ♔e7; 7. ♘d5++.** La posición final es un buen ejemplo de la cooperación efectiva de las piezas blancas.

Partida nº 4.

1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. d4, ed; 4. ♘xd4, ♕h4. Esta jugada merece una crítica razonable, ya que la temprana incursión de la dama no

sólo lleva el peligro de retrasar el desarrollo de las otras piezas, sino también perder la dama. **5. ♘c3, ♘f6?; 6. ♘f5!, ♕h5; 7. ♗e2, ♕g6; 8. ♘h4.** ¡La dama ha caido en la trampa!

Partida nº 5.

1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗c4, ♘d4?. Una maniobra desafortunada. Debieron jugar al desarrollo: 3. ..., ♘f6, o 3. ..., ♗c5, pero no repetir jugadas con la misma pieza. Ahora las blancas debían prestar atención a 4. c3, ♘xf3; 5. ♕xf3. Pero las sedujo el peón... **4. ♘xe5?, ♕g5!; 5. ♘xf7,** (5. ♘g4, d5!; o 5. ♗xf7, ♔d8; 6. 0-0, ♕xe5), **5. ..., ♕xg2; 6. ♖f1, ♕xe4+; 7. ♗e2, ♘f3++.**

Partida nº 6.

1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘f6; 3. ♘xe5, ♘xe4?. Primero había que apartar al caballo blanco. Después de 3. ..., d6; 4. ♘f3, ♘xe4; 5. ♕e2, ♕e7; la clavada sería inofensiva para las negras. Ahora resulta mortal. **4. ♕e2!, ♘f6?,** (era algo mejor 4. ..., ♕e7; 5. ♕xe4, d6; 6. d4, de; 7. de, quedándose sin peón), **5. ♘c6+** y las negras pierden la dama.

Examinemos también un ejemplo que demuestra la unión entre las fases de la partida.



Diagrama 73

En el diagrama 73, tenemos una aguda posición del medio juego. Juegan las blancas. Resulta atractiva la continuación **1. ♕e7+.** Por ejemplo, 1. ..., ♔c6; 2. ♕e8+. Sin embargo las blancas, pensando que "quien bien tiene y mal escoge, del mal que le venga no se enoje", fuerzan el paso al final con calidad de ventaja. Siguió: **1. ♕xd6, ♔xd6;**

2. ♗f4+, gf; 3. ♖xb1, gf; 4. fg. En este final las blancas tienen buenas posibilidades de victoria, ya que las negras no sólo tienen material insuficiente (alfil por torre), sino también una mala disposición de sus peones en casillas del mismo color que el alfil, lo que simplifica la ruptura de las blancas en el campo enemigo. Las blancas ganaron. Así, las perspectivas del medio juego se transformaron en un final victorioso para las blancas.

Así hemos fijado un tema para el estudio posterior, las fases de la partida de ajedrez. Sin embargo, surge una pregunta. ¿Por cuál empezar? Distintos profesores de ajedrez, autores de manuales sobre este asunto, no tienen la misma opinión. Muchos recomiendan seguir el orden por el que se desarrolla la partida, esto es, empezando por la apertura. Sin embargo, a nosotros nos parecen más lógicos los argumentos pedagógicos de J. R. Capablanca, que indicó que había que detenerse en los principios desde el más sencillo al más difícil, por lo que había que ir del final al medio juego y a la apertura, y no al revés. En efecto, semejante estructura en el estudio del material, permite no sólo seguir una secuencia en relación con el número de objetos examinados (de posiciones con poco número de piezas a otras con más piezas), sino que también es una forma más clara de fundamentar los sistemas de métodos de juego en las diversas fases de la partida de ajedrez.



Lección decimoquinta

Cinco reglas de los finales de peones

Es importante la opinión del excampeón mundial V. Smyslov sobre el estudio del final, el cual recomendaba con la máxima determinación el significado del final en la partida de ajedrez: *"Nunca se manifiesta tan clara la lógica, como en la fase final de la partida. No en vano los ajedrecistas más famosos del pasado prestaron una gran atención en su obra al final. Alcanzando los secretos de su maestría, comprendí que el camino a la cumbre del arte del ajedrez, pasa por el conocimiento de las leyes del final".*

Ya hemos dicho que el final se diferencia de la apertura y el medio juego no sólo por el número reducido de piezas que permanecen sobre el tablero, sino también por el nuevo papel del rey. En el final el rey se convierte en una pieza activa, y su participación en lo más denso de los acontecimientos, resulta, por lo general, imprescindible. El principio del medio juego "defender al rey", pierde sentido en el final. A menudo la aparición del final está unido con el cambio de damas. No obstante, esta afirmación es formal y está lejos de ser una regla. Desde luego existen finales de dama y medio juego sin damas.

Además, si bien en el medio juego no participan en el resultado de la lucha todas las piezas, sino sólo algunas ("la parte frontal"), en los finales no existe pieza que permanezca mucho tiempo en la retaguardia y no se incluya directamente en el juego. El "rendimiento de trabajo" de cada pieza aumenta considerablemente.

Como quedan pocas fuerzas sobre el tablero, el juego en el final lleva un carácter más forzado que en el medio juego. Por eso aumenta considerablemente el valor de cada jugada. Es especialmente importante el cálculo del avance de los peones pasados, que con frecuencia determinan el resultado de la lucha.

Existen algunas variantes para la sistematización de los finales. Noosotros proponemos una clasificación, cuyo criterio es la división por las fuerzas materiales que se encuentran sobre el tablero. Por eso examinaremos finales de peones, de piezas menores, de torres y de damas, y también finales mezclados (con diversa distribución de las piezas, por ejemplo, torre contra alfil o caballo) y finales complejos (en

los que además de peones participan al menos dos piezas por cada bando).

Conozcamos las reglas básicas de juego en los finales de peones. Si el peón no puede ser apoyado por su rey, entonces el resultado del juego depende de si el rey enemigo consigue detenerlo en su camino a la casilla de promoción.



Diagrama 74

En la posición del diagrama 74, juegan las blancas, entonces ganan: **1. a4, ♔f4; 2. a5, ♔e5; 3. a6, ♔d6; 4. a7, ♔c7; 5. a8=♕**. Si juegan las negras su rey consigue eliminar al peón: **1. ..., ♔f3,** (o 1. ..., ♔f4), **2. a4, ♔e4; 3. a5, ♔d5; 4. a6, ♔c6; 5. a7, ♔b7.** Para saber si el rey alcanza al peón, sin calcular las jugadas por el método "yo juego, él mueve, ahora voy yo a e4, etc...", existe la *regla del cuadrado.* Con el pensamiento trazamos un cuadrado sobre el tablero, cuyo lado es igual al número de casillas que hay entre la casilla que ocupa el peón en ese momento y su casilla de transformación. Para este cálculo hay que tener en cuenta tanto la casilla que ocupa el peón como la casilla de transformación. Estas casillas deben ser los vértices del cuadrado. Así, en el diagrama 74, el cuadrado del peón a3 construido en el tablero, está limitado por los lados a3-f3-f8-a8-a3.

La regla del cuadrado, que es la primera regla de juego básica en los finales de peones, establece: si el rey enemigo se encuentra dentro del cuadrado del peón, o entra en él en su turno de juego, el peón es detenido.

Hay que advertir, que el área del cuadrado disminuye progresivamente a medida que el peón avanza a la casilla de promoción. Al aplicar

la regla del cuadrado, hay que tener en cuenta que un peón situado en su posición inicial puede mover dos casillas hacia adelante. En estos casos el cuadrado imaginario hay que trazarlo desde la casilla situada directamente *delante* del peón.

Así, por ejemplo, si en el diagrama 74 el peón blanco de a3 se encontrara en la casilla a2, habría que construir el cuadrado desde a3, es decir, desde la casilla situada directamente delante del peón. Al peón a2 sólo puede detenerlo un rey que se encuentre o entre (en su turno de juego) dentro del cuadrado a3-f3-f8-a8-a3.

Es necesario asimilar con firmeza la regla del cuadrado, ya que facilita el estudio de otros finales de peones. El lector debe prestar atención a los ejemplos ofrecidos en la lección decimotercera sobre la defensa mutua de los dos peones ligados y aislados, la coordinación entre caballo y peón (cuando el caballo defiende el peón por abajo), que se basaban en la regla del cuadrado.

En la práctica del final se encuentran casos en los que el rey, que se halla dentro del cuadrado del peón enemigo, no puede alcanzarlo (su camino se encuentra cortado) o, por el contrario, el rey, que se encuentra fuera del cuadrado, consigue alcanzar al prófugo (ganando tiempo mediante la creación de amenazas sobre el rey enemigo). Veamos un ejemplo.



Diagrama 75

El rey negro detiene con facilidad al peón blanco (ver diagrama 75), mientras que su oponente se encuentra demasiado alejado del peón negro. Parece imposible que las blancas consigan salvarse. Pero las blancas combinan dos amenazas, llevar su peón a dama y entrar en el

cuadrado del peón enemigo: **1. c6, h5; 2. ♔b4, ♔b6;** (si 2. ..., h4, entonces 3. ♔c5, h3; 4. ♔d6, h2; 5. c7, y el peón blanco también se transforma en dama), **3. ♔c4, h4;** (3. ..., ♔xc6; 4. ♔d4, y el rey blanco entra en el cuadrado), **4. ♔d5, h3; 5. ♔d6, h2; 6. c7,** con tablas.

Este y otros casos análogos no disminuyen de ninguna manera el significado de la regla del cuadrado. Sencillamente, en esta posición jugaban un papel importante otros factores.

Ahora examinemos situaciones en las que el rey del bando débil se encuentra en el camino del peón enemigo. En estos casos la victoria es posible apartando al rey del camino de avance del peón. Si es un peón del extremo, situado en las columnas "a" y "h", como ya hemos visto en lecciones precedentes, no se consigue echar al rey situado delante del peón y la partida acaba en tablas. Así, por ejemplo, en la posición: blancas ♔g5, p. h5; negras ♔h8, no se puede echar a las negras de la esquina, y el avance del peón a la casilla h7 lleva al ahogado. Conozcamos otras dos posiciones importantes.



Diagrama 76

En el diagrama 76 (parte izquierda), las blancas no pueden ganar, incluso habiendo conseguido apartar al rey negro de la esquina. Por ejemplo: 1. ♔a8, ♔c8; 2. a7, ♔c7, ahogado, o 1. ..., ♔c8; 2. ♔b6, ♔b8, y el rey negro se mete en la esquina. Si trasladamos esta posición una fila hacia arriba (blancas ♔a8, p. a7; negras ♔c8) o abajo (blancas ♔a6, p. a5; negras ♔c6), independientemente de quién juegue también termina el juego en tablas.

En la parte derecha del diagrama se ofrece un ejemplo típico de posición ganadora en los finales de este tipo; el rey negro está apartado

de la esquina, y el rey blanco no sólo impide que se acerque, sino que apoya el avance del peón.

Con un atento estudio de estos ejemplos se puede formular la segunda regla de los finales de peones: *en presencia de peón de torre no se consigue la victoria si el rey enemigo consigue ocupar la esquina en el camino de avance del peón, o bloquear al rey del bando fuerte en esta esquina.*

El problema es más complicado si hay un peón sobre el tablero, que no se encuentra en las columnas extremas. Evidentemente, en este caso sólo se puede obtener la victoria si el rey que apoya el avance del peón consigue ocupar en la séptima (o segunda para las negras) fila una de las casillas situadas en una de las dos columnas vecinas al peón. A estas casillas se las llama claves.



Diagrama 77

En la posición del diagrama 77, las casillas claves son d7 y f7. Examinemos las posibilidades de que el rey alcance una de ellas tanto si juegan las blancas como las negras.

Si juegan las blancas, después de **1. ♔f6** (también es posible 1. ♔d6), **1. ..., ♔e8; 2. e7, ♔d7; 3. ♔f7,** el rey blanco ocupa la casilla clave f7, asegurando el avance de su peón. Preste atención a que el peón llega a la séptima fila *sin jaque*. En caso de que jueguen las negras, el juego transcurre de esta manera: **1. ..., ♔e7,** (también es posible 1. ..., ♔e8), **2. ♔f5, ♔e8!; 3. ♔f6, ♔f8; 4. e7+, ♔e8; 5. ♔e6**. Ahogado. Recordemos que el avance del peón a la séptima fila con jaque lleva a tablas. Advertir también, que 2. ..., ♔e8, era el único camino a la salvación. Si 2. ..., ♔d8, o 2. ..., ♔f8, entonces 3. ♔f6, ♔e8; 4. e7, ganando.

Por lo tanto se puede deducir la tercera regla de los finales de peones: *el peón llega a la casilla de promoción si alcanza la penúltima fila sin jaque, y no lo consigue si este avance se realiza con jaque.*

¿Pero cómo se llega a estas situaciones en las que el peón al llegar a la penúltima fila sin jaque se transforma en dama, y en otras el bando débil consigue obtener las tablas? Para responder a esta pregunta es necesario emprender una excursión a una etapa más temprana en la historia del camino del rey hacia la casilla de promoción.

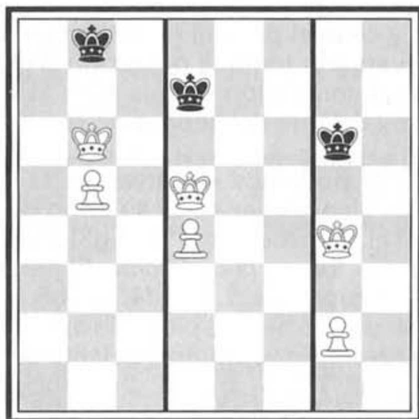


Diagrama 78

En la parte izquierda del diagrama 78, las blancas ganan independientemente de quién juegue. Por ejemplo: **1. ♔c6, ♔c8; 2. b6, ♔b8; 3. b7, ♔a7; 4. ♔c7,** o **1. ... ♔c8; 2. ♔a7,** (¡en la casilla clave!), **2. ..., ♔c7; 3. b6+,** ganando. Prestemos atención a la disposición de las piezas blancas: el rey se encuentra en la sexta fila, el peón detrás. Este ejemplo ilustra la cuarta regla de los finales de peones: *si el rey del bando fuerte se encuentra en la sexta fila (tercera para las negras) delante del peón, independientemente de quién juegue, se asegura el avance del peón a la casilla de promoción.*

La situación cambia radicalmente, si el rey, situado delante del peón, ocupa sólo la quinta fila (cuarta para las negras). Examinemos la posición que se ofrece en el centro del diagrama 78. Aquí si juegan las blancas son tablas. Por ejemplo: **1. ♔e5, ♔e7; 2. d5, ♔d7; 3. d6, ♔d8!.** Tras el movimiento del peón se recomienda retroceder a la columna que ocupa este peón. **4. ♔e6, ♔e8; 5. d7+, ♔d8; 6. ♔d6.** Ahogado. Si juegan las negras, las blancas consiguen con facilidad la victoria: **1. ..., ♔e7; 2. ♔c6, ♔d8; 3. ♔d6,** y después el método ya conocido. Tras un

análisis detallado de esta posición, se advierte que el resultado de la lucha lo decide el mutuo enfrentamiento de los reyes (en d5 y d7). El bando que es el primero en romper este enfrentamiento, se queda en una posición desfavorable. Así, si juegan las negras, dejan paso libre la casilla de invasión del rey blanco, y las blancas, jugando 1. ♔e5, permiten al negro mantener bajo ataque todas las casillas de penetración del rey contrario. Al enfrentamiento de dos reyes por la columna, fila o diagonal, con un intervalo de una casilla, se le llama *oposición*. En este caso tenemos una oposición por la columna. En la oposición, como ya hemos visto, tiene gran importancia el turno de juego. El que juega, pierde la oposición y cede el paso al rey enemigo. En estos casos se considera que el adversario *toma la oposición*. Volviendo al ejemplo examinado, se saca la conclusión de que para la victoria no sólo es necesario situar el rey delante del peón, sino también tomar la oposición.

Un cuadro análogo podemos observar en la parte derecha del mismo diagrama. Las blancas ganan en su turno de juego gracias a la posibilidad de mover el peón mediante **1. g2-g3!**. Esta jugada de reserva permite que las blancas *tomen la oposición*. El juego posterior puede continuar de la siguiente manera: **1. ..., ♔f6; 2. ♔h5, ♔g7; 3. ♔g5!**. ¡Sólo así! Después de 3. g4, ♔h7, o bien se pierde la oposición (4. ♔g5, ♔g7), o bien el rey blanco no consigue situarse delante del peón (4. g5, ♔g7; 5. g6, ♔g8!; 6. ♔h6, ♔h8; 7. g7+, ♔g8; 8. ♔g6, ahogado). La infracción de uno de estos fundamentos deja escapar la victoria.

Después: **3. ..., ♔f7,** (o 3. ..., ♔h7; 4. ♔f6), **4. ♔h6, ♔g8; 5. g4, ♔h8; 6. g5.** El rey blanco está en la sexta fila, lo que asegura la victoria. **6. ..., ♔g8; 7. ♔g6!, ♔h8; 8. ♔f7, ♔h7; 9. g6+,** etc.

Según esto vamos a formular la quinta regla de los finales de peones: *si el rey del bando fuerte está situado en la quinta, cuarta o tercera filas (respectivamente cuarta, quinta y sexta para las negras) se consigue la victoria si el rey está situado delante del peón y el bando fuerte toma la oposición.*

El lector debe prestar atención a la situación de los reyes en el final de rey y peón contra rey. El rey debe ir delante del peón, y no situarse de lado o detrás. Sólo un rey que se encuentre delante asegura la marcha triunfal del peón. En los últimos ejemplos hemos visto la oposición vertical. Pero en algunos casos (ver diagrama 76) se pueden ver posiciones con la oposición horizontal de los reyes. Aquí también la toma de la oposición es un factor decisivo en la lucha.

Ejercicios de la lección decimoquinta

102. Blancas ♔f6, p. d2. Negras ♔h7, pp. a6, c4. Las negras juegan y ganan.

103. Blancas ♔d4, p. h3. Negras ♔c6. Blancas juegan y ganan.

104. Blancas ♔a5, pp. h4, h5. Negras ♔b3, p. g7. blancas juegan y ganan.

105. Blancas ♔d1, p. d2. Negras ♔d8. Blancas juegan y ganan.

106. Blancas ♔c7, p. e4. Negras ♔g7, p. e6. Determine el resultado de la partida si juegan las blancas y si juegan las negras.

107. Blancas ♔e5, pp. f6, g5. Negras ♔f7, p. g6. Parece que la posición de las negras es una fortaleza inviolable. Pero a pesar de todo juegan las blancas y ganan.

108. Blancas ♔b7. Negras ♔a4, p. h7. Juegan las blancas. Sin mirar al tablero, diga si las blancas pueden obtener tablas.

109. Blancas ♔g3, p. f3. Negras ♔f6. Sin mirar al tablero, determine el resultado si juegan las blancas y si juegan las negras.



Lección decimosexta

Finales de peones (continuación)

En los finales en que uno de los bandos tiene un peón, desde luego hay que guiarse por la quinta regla, que vimos en la lección precedente. Pero si hay un mayor número de piezas que toman parte en la lucha, hay unas características nuevas para estos finales, que se manifiestan en una serie de procedimientos típicos.

En posiciones semejantes es muy importante tratar de crear un *peón pasado alejado*. Desde luego, no se confía en serio en que este peón llegue por sí mismo a dama, sino que la principal cuestión estriba en que obligue al rey enemigo a vigilar su avance, apartándolo de su participación en la defensa.

Diagrama 79

En la posición del diagrama 79 juegan las blancas. Tienen el peón f4 alejado de la zona de los principales acontecimientos. Las blancas no cuentan con transformarlo en dama, ya que el rey negro lo detiene con facilidad. Su plan es otro; con el avance del peón "f", jugando, digamos, **1. ♔d2**: el peón "f" será ofrecido en sacrificio, y por eso es importante recibir una rápida compensación. **1. ..., ♔d6; 2. ♔c3, ♔d5; 3. f5!, ♔e5; 4. ♔xc4, ♔xf5; 5. ♔d4!!**. ¡La "sal" del proyecto blanco! El peón a6 no va

a ninguna parte, y aún es importante restringir los movimientos del rey negro. **5. ..., ♔e6;** (si 5. ..., ♔f4, entonces gana 6. b4. Por ejemplo, 6. ..., ♔f3; 7. ♔c5, ♔e3; 8. ♔b6, ♔d4; 9. ♔xa6, etc.) **6. ♔c5, ♔e5; 7. b4!**. Una ganancia de tiempo imprescindible. **7. ..., ♔e6; 8. ♔b6, ♔d7; 9. ♔xa6,** con posición ganada.

Hay que advertir que la atractiva 3. ♔b4, no daba la victoria por 3. ..., ♔e4; 4. ♔xc4, ♔xf4; 5. ♔b4, (5. ♔d4, ♔f3!), 5. ..., ♔e4; 6. ♔a5, ♔d4; 7. ♔xa6, ♔c4 con tablas.

El papel de distracción del peón alejado es, por lo general, mayor cuanto más alejado esté del centro del tablero. Esta situación se ilustra muy bien en el final de la partida Lombardy-Fischer (Nueva York, 1960).



Diagrama 80

Jugaba con negras el gran maestro norteamericano R. Fischer. El famoso campeón (en los años 1972-1975) toma la decisión de sacrificar la calidad, teniendo en vista un final favorable de peones con un lejano peón pasado. (Ver diagrama 80).

Siguió: **1. ..., ♖xc3+; 2. bc, ♖xe5+; 3. ♔d2, ♖xe1; 4. ♔xe1, ♔d5; 5. ♔d2, ♔c4; 6. h5, b6; 7. ♔c2, g5!; 8. h6, f4.** Las negras avanzan este peón lo más lejos posible para que después de los cambios en el flanco de dama y la marcha inmediata del rey a f3, el peón "f" esté lo más próximo a la casilla de promoción. El lector debe prestar atención a esta importante sutileza técnica.

La partida siguió: **9. g4, a5; 10. ba, ba; 11. ♔b2, a4; 12. ♔a3, ♔xc3; 13. ♔xa4, ♔d4.** Las blancas abandonaron. Una resistencia posterior no tiene sentido, ya que las negras en dos jugadas toman el peón f3 y llevan sin impedimentos su peón "f" a dama.

Así, la creación de un peón pasado alejado, es un medio importante y a menudo efectivo en la lucha de los finales. Sin embargo, en ajedrez no se puede dar un papel absoluto a un medio aislado, y en especial, a éste. Coloquemos sobre el tablero la siguiente posición: blancas ♔**c3, pp. e4, f5**; negras ♔**d6, pp. a5, a6, e5**. Las negras tienen dos peones pasados alejados, pero su posición es desesperada. Los peones blancos son intocables (si toman el peón e4, las negras dejan ir el peón f5 a dama). Las blancas ganan consecutivamente los peones en la columna "a", y después se dirigen a la casilla e5. Vemos en este ejemplo que, a menudo, un peón pasado defendido es más fuerte que uno alejado.

Uno de los métodos de lucha más decisivos y efectivos en los finales es la *ruptura de peones*. Ya conocimos un ejemplo sobre este tema (ver diagrama 42). La ruptura es el sacrificio de uno o varios peones para alejar o desviar a los defensores que impiden el avance de un peón pasado a su casilla de promoción. La ruptura de peones que no se pueden parar, o bien un peón pasado alejado, cumplen el papel de factor de distracción.



Diagrama 81

En el diagrama 81 tenemos una posición de la partida Svazina-Müller (Viena, 1931). Juegan las negras. A primera vista, parece que las negras están en una situación difícil: cualquier retirada del rey lleva a la pérdida del peón. Pero siguió inesperadamente: **1. ..., f4!; 2. ef**, (si 2. gf, entonces 2. ..., h4 y 3. ..., h3. El peón negro se transforma en dama sin oposición), **2. ..., h4!; 3. gh, g3; 4. fg, e3**. La cascada de sacrificios lleva a la creación inevitable de una dama negra. Las blancas abandonaron. También es bella la variante que se quedó entre bastidores: 2. ♔b4 (en lugar de 2. ef), 2. ..., h4!; 3. gh, g3; 4. fg, f3 y el peón negro también es imparable.



Diagrama 82

En la posición del diagrama 82, las blancas también deciden el resultado de la lucha con una ruptura efectiva: **1. g4!, hg**. Si 1. ..., gh, entonces 2. gh, h3; 3. ♔f3, f5; 4. h6!, ♔f6; 5. ef o 4. ..., fe+; 5. ♔g3, ♔f6, (5. ..., e3; 6. h7, e2; 7. h8=♕+), 6. ♔xh3, ♔g6; 7. ♔g4, ♔xh6; 8. ♔f4, ♔g6; 9. ♔xe4, ♔f6; 10. ♔d4, ♔e6; 11 ♔c5, ♔d7; 12. ♔h6, ♔c7; 13. ♔xa6, ♔c6; 14. ♔a5, (también es posible 14. a4, ba; 15. b5+), 14. ..., ♔c7; 15. ♔xb5, ganando. **2. h5, ♔e6;** a 2. ..., f5, decide 3. h6, f4+; 4, ♔f2, ♔f6; 5. e5+. **3. ♔f2, ♔f7; 4. ♔g3, ♔g7; 5. ♔xg4, ♔h6; 6. ♔f5, ♔xh5,** 6. ..., ♔g7; 7. e5!, fe; 8. ♔xg5, ganando gracias al peón lejano pasado. **7. ♔xf6, g4; 8. e5, g3; 9. e6, g2; 10. e7, g1=♕; 11. e8=♕+, ♔h4; 12. ♕h8+, ♔g3; 13. ♕g8+, ♔f2; 14. ♕xg1+, ♔xg1; 15. ♔e6,** y las blancas ganan, dirigiéndose a los peones del flanco de dama. Hay que advertir que en la mayoría de las variantes de los ejemplos examinados, la ruptura se realiza con el objetivo de crear un peón pasado lejano. Este peón tenía la función principal de alejar al rey negro de la defensa de los peones a6 y b5.

En los finales, y especialmente en los de peones, tiene un gran significado la *posición del rey*. La posición activa o, por el contrario, pasiva de un rey, a menudo determina el resultado general del juego. Por eso en las partidas la lucha va, con frecuencia, por mejorar la actividad del rey propio y limitar la del adversario, alejándolo del centro de operaciones.

En el diagrama 83 tenemos una posición de la partida Krogius-Shankovich (Leningrado, 1955). Juegan las blancas. Es fácil advertir que el resultado de la lucha lo decide la circunstancia de si las blancas, tras capturar el peón enemigo, consiguen mantener el suyo. La rectilínea 1. ♔b6 no lleva a este objetivo, debido a 1. ..., ♔e4; 2. ♔xb7, ♔d4, ya que



Diagrama 83

el rey negro consigue acercarse al peón. Por eso parece lógico mover primero el peón "b". Pero después de 1. b4, ♔e6!; 2. b5, ♔d7 o 2. ♔b6, ♔d5, de nuevo no se consigue nada, porque el rey negro permanece en su puesto. Como resultado de lo dicho sacamos la conclusión: es imprescindible limitar la movilidad del rey negro y aislarlo de la columna "b".

Ahora es fácil encontrar la maniobra ganadora: **1. ♔d5!**. Después de esta jugada las negras están en posición *zugzwang.* A 1. ..., b5; o 1. ..., b6, es suficiente 2. b4 y 3. ♔c6. En la partida continuó **1. ..., ♔f6; 2. ♔d6!, ♔f5; 3. b4, ♔e4; 4. b5, ♔d4; 5. b6**, y las negras abandonaron.

Suponemos que está todo claro respecto a la lucha de los reyes en este ejemplo. pero es necesario aclarar el sentido de un término nuevo, "zugzwang". Zugzwang es una posición en la que uno de los bandos está obligado a jugar, no tiene jugadas útiles y cualquier jugada que haga empeora su posición. En las páginas de este libro nos encontraremos con frecuencia con posiciones de zugzwang. Así, por ejemplo, tras el enfrentamiento de los reyes, el bando que toma la oposición coloca al adversario en posición de zugzwang. Es evidente que en el proceso del juego cada bando intenta colocar en zugzwang a su oponente, e intenta eludirlo por todos los medios.

Cuando existe una oposición sobre el tablero, a menudo surgen posiciones de zugzwang mutuo. Veamos un ejemplo.

En esta posición (ver diagrama 84), las blancas obtienen tablas con la siguiente maniobra inesperada: **1. ♔f5, ♔g7; 2. e7, ♔f7; 3. e8=♕+, ♔xe8; 4. ♔e6!**, zugzwang. Después de **4. ..., ♔d8; 5. ♔xd6** o **4. ..., ♔f8; 5. ♔xf6**, tablas. También llevan a tablas las jugadas **4. ..., f5;** o **4. ..., d5.**


Diagrama 84

Por ejemplo: **4. ..., f5; 5. ♔xf5, ♔d7; 6. ♔e4, ♔c6; 7. ♔d4,** y se llega a una posición de tablas conocida.

Debe prestar atención a que en la posición después de 4. ♔e6, todo depende de quién juegue. Como ya hemos visto, si juegan las negras, tablas. Si jugaran las blancas, entonces estarían en zugzwang y perderían. Por ejemplo: **4. ♔xf6, ♔d7; 5. ♔f5, ♔c6; 6. ♔e4, ♔c5; 7. ♔d3, ♔d5!.**

A las posiciones en las que tener el turno de jugar es desfavorable para ambos bandos, se las llama posiciones de zugzwang mutuo. Es importante comprender estos casos, ya que exigen al ajedrecista un cálculo muy cuidadoso y la máxima atención al efectuar cada jugada.

La restricción de los movimientos del rey enemigo, a menudo se relaciona con el zugzwang, que a su vez, en la mayoría de los casos, asegura la toma de la oposición. Antes hemos visto algunos ejemplos de oposición, pero ahora es necesario ampliar esta comprensión. Resulta que la oposición de los reyes no se limita a la distancia de una casilla. En muchos casos esta aproximación es el resultado de la lucha de los reyes a larga distancia. La oposición con el intervalo de más de una casilla adquiere significado con las *casillas conjugadas*.

En la posición del diagrama 85 juegan las blancas. Para obtener la victoria es necesario penetrar en el campo enemigo a través de las casillas d6 o f4. Pero, ¿cómo conseguirlo? Si el rey blanco se sitúa en c5, el negro debe estar en e7 (y no en d7, ya que seguiría 1. ♔d4, ♔e7; 2. ♔e3, ♔f7; 3. ♔f4, y las negras no consiguen defender el peón g4). Y si el rey blanco está en e3, el negro debe estar en g6, para responder a ♔f4 con ♔h5, y a ♔d4 con ♔f7 (y no en g5, debido a 1. ♔d4, ♔g6; 2. ♔c5, ♔f7; 3. ♔d6, y las blancas penetran). De esta manera, tras el cálculo de


Diagrama 85

la marcha de los reyes hay que considerar que la casilla c5 está conjugada con la casilla e7, y la casilla e3, con g6.

Cotinuemos el razonamiento: si el rey blanco está en d4, el rey negro sólo puede encontrarse en f7 (para a ♔c5 jugar ♔e7, y a ♔e3, ♔g6). Si el rey blanco está en d3, su oponente esta obligado a estar en g7 (para a ♔d4 responder ♔f7, y a ♔e3, ♔g6). Y por fin, si el rey blanco está en c4, sólo se mantiene la oposición con el rey en f8. En este caso no es posible estar en f7 por ♔d4, ni en g7 por ♔d3, ni en e7 por ♔c5, etc. De esta manera, resulta que a pesar de la inmensidad del tablero, todos los avances de ambos reyes están intercomunicados. Si se hace una jugada a una casilla inadecuada, el adversario toma la oposición.

En este caso está claro que las blancas necesitan jugar: **1. ♔c4!**, ya que a la casilla c4 corresponde la casilla f8. Y en f8 ya se encuentra el rey negro. Él debe hacer una jugada y ceder la oposición. Después de **1. ..., ♔f7; 2. ♔d4!**. Sólo así, ahora al negro le gustaría dejar pasar una jugada, pero el reglamento no lo permite. **2. ..., ♔e7,** (o 2. ..., ♔g7; 3. ♔c5) **3. ♔e3, ♔f7; 4. ♔f4** y las blancas ganan.

El juego de las blancas se basó en el principio de tomar una casilla conjugada, colocando al adversario cada vez en zugzwang, ya que el tener el turno de juego sólo empeoraba la posición.

En el ejemplo examinado hemos tenido la posibilidad de advertir que las casillas conjugadas resultan favorables y desfavorables. En ocasiones para tomar una casilla conjugada en nuestro favor, hay que recurrir a la ayuda de una maniobra del rey llamada "triangulación", que permite perder una jugada. El sentido de este método consiste en lo siguiente: para ceder el turno de juego, el rey se aprovecha de moverse

a una casilla vecina, que no tiene conjugada en la zona de movimiento del rey enemigo.

En la siguiente posición (diagrama 86), la utilización del método de triangulación provoca un zugzwang inmediato.



Diagrama 86

La lucha gira alrededor del peón e4. No se consigue ganarlo directamente: 1. ♔e3, ♔e5. No es difícil considerar que a la posición del rey blanco en e3 corresponde la del negro en e5; la casilla e2, con la casilla d6, pero las negras no tienen un "par" para la casilla d2. La decisión es evidente: **1. ♔d2, ♔e5; 2. ♔e3** y cae el peón e4.

Tras el estudio de los métodos de juego en los finales de peones, hay que tener en cuenta que estos métodos no se aprovechan aisladamente, sino que intervienen con intercomunicación e interdependencia. Así, por ejemplo, para resolver la posición: blancas ♔e6, pp. g4, h3; negras ♔h7, pp. g5, h6, se combinan de forma elegante los procedimientos de limitación de los movimientos del rey enemigo y la ruptura de peones. Las blancas ganan de la siguiente manera: **1. ♔f7, h5** (de lo contrario caen ambos peones), **2. h4!**. Sería erróneo 2. ♔f6? por 2. ..., hg; 3. hg, ♔h6; 4. ♔f5, ♔h7!; 5. ♔xg5, ♔g7, con tablas. **2. ..., ♔h6; 3. ♔f6, gh; 4. g5+, ♔h7; 5. ♔f7, h3; 6.g6+,** ganando.

Ejercicios de la lección decimosexta

110. Blancas ♔c2, pp. a2, c3. Negras ♔c4, pp. h6, h7. Juegan las blancas. ¿Con qué resultado debe terminar la partida?

111. Blancas ♔e2, pp. a4, c3. Negras ♔e4, pp. a5, f6. Las negras juegan y ganan.

112. Blancas ♔e4, pp. g2, h4. Negras ♔f7, pp. a5, f6. Las negras juegan y ganan.

113. Blancas ♔c2, pp. f5, g5, h5. Negras ♔e5, pp. g7, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

114. Blancas ♔f3, pp. a4, b4, d5, e4, f2, h2. Negras ♔g5, pp. b6, b7, c7, e5, g6, h4. Blancas juegan y ganan.

115. Blancas ♔e1, pp. a2, b2, f2, g2, h2. Negras ♔e8, pp. a7, f7, g7, h7. Juegan las blancas. Trace un plan para realizar la ventaja de material.

116. Blancas ♔d3, pp. a3, b2, e4, e5. Negras ♔d7, pp. a4, b5, f4. Blancas juegan y ganan.



Lección decimoséptima

Finales de caballos

El caballo cede considerablemente en rapidez de movimientos ante la dama, la torre y el alfil. Por eso al caballo le resulta difícil tomar parte en la lucha que se produce en partes del tablero alejadas una de la otra. Necesita invertir varias jugadas para ir de un flanco a otro.

Esta cualidad del caballo determina las siguientes particularidades del juego en los finales de caballos: 1) el caballo es más efectivo cuando la lucha se produce en un flanco, y también en las posiciones con peones y cadenas de peones bloqueados; 2) el caballo no es muy eficaz para hacer frente a un peón pasado, y en especial al alejado. Si detiene a un peón pasado, el caballo está encadenado a él, y sólo puede tomar parte en el juego en otras zonas si el rey va a relevarlo.

Hay que subrayar el importante significado de un peón pasado en los finales de caballos, indicando que no es necesario defender este peón, ya que el caballo no está en condiciones de ganarlo.

Los finales de caballos se parecen mucho a los de peones en los métodos de lucha empleados: juegan un papel excepcional los peones pasados alejados y la toma de la oposición. Pasemos a los procedimientos para realizar la ventaja de material. El plan ganador, en general, consiste en la creación de un peón pasado. Si el rey enemigo se ve obligado a defender esta zona del tablero, entonces, aprovechando su ausencia, se realiza un ataque a los peones que quedan sin cobertura.

Pasemos a los ejemplos prácticos. Primero veremos situaciones en las que sólo un bando tiene el caballo.

En la posición del diagrama 87 juegan las negras. Aunque con dificultades, el caballo consigue detener al peón blanco. Sólo es correcta **1. ..., ♘e7+**. Perdería 1. ..., ♘d6+, por 2. ♔d7, ♘c4; 3. ♔c6, ♘e5+; 4. ♔b5!. Después de **2. ♔d8** (2. ♔d7, ♘d5; 3. c8=♕, ♘b6+; o 2. ♔c6, ♘e7+), **2. ..., ♘c6+; 3. ♔d7, ♘a7**, con tablas claras.

En la posición del diagrama 88, cuyo autor es el ajedrecista checoslovaco Prokop, el problema de las negras es más complejo.

Es cierto que las blancas tienen dos peones, pero el principal problema de las negras es detener el peón "b". Para eso el caballo se trasladará a la casilla d7. Así: **1. ♔c6, ♔e7**. Hay que tomar bajo control la casilla d7. Por eso las negras no quieren capturar el peón "f". **2. b6, ♘f6; 3. b7, ♘d7**. Parece que las negras tienen todo en orden. A 4. ♔c7,



Diagrama 87



Diagrama 88

sigue 4. ..., ♘c5, y a su vez las negras se proponen jugar ♘b8+ con tablas evidentes, ya que es imposible expulsar el caballo de la casilla b8. Pero ... **4. f6+!, ♔e6; 5. f7, ♔e7.** No ayudaría 5. ..., ♘b8+; 6. ♔c7, ♘a6+; 7. ♔b6, ya que las negras no tienen defensa contra las dos amenazas (8. ♔xa6 y 8. f8=♕+). **6. f8=♕+** y las blancas ganan.

Advertir, aunque parezca equivalente, que no daba nada a las blancas la jugada 1. ♔c7, debido a 1. ..., ♘f4!; 2. ♔d6, ♘d3; 3. b6, ♘b4; 4. b7, ♘a6, con tablas.

Pasemos ahora a finales en los que ambos bandos tienen caballo.

Las dificultades de la lucha contra los peones pasados se ilustran perfectamente en el final de la partida Wolf-Balogh (Hungría, 1930).

Las blancas pierden el peón "h" (ver diagrama 89), pero gracias al alejamiento del rey negro consiguen crear otro peón pasado más peligroso en el flanco de dama. En la posición que se ofrece siguió: **1. e6, ♘e4; 2. e7, ♘d6; 3. ♘d4, ♔xh7; 4. ♘xb5!, ♘e8; 5. ♘c7!**. Otro sacrificio, que hay que admitir, ya que otras continuaciones son inaceptables. Hay que advertir que sería erróneo por parte de las blancas: 5. ♘d6?, por 5. ..., ♘xd6; 6. b5, ♔g7; 7. b6, ♔f7; y ya ganan las negras. **5. ..., ♘xc7; 6. b5, ♔g7; 7. b6, ♘e8; 8. b7**, y el peón llega a la casilla de promoción.

La posición del diagrama 90 corresponde a la partida Lasker-Nimzowitch (Zurich, 1934). La posición de las negras es preferible, pues tienen un peón pasado alejado. Pero parece que no se gana esta partida. Es necesario un plan concreto para realizar la ventaja. Se sugiere la idea de activar el rey negro, llevándolo más cerca de los peones blancos. Pero, tras esto, es imposible impedir el paso del rey blanco a sus peones





Diagrama 89 Diagrama 90

del flanco de dama, y en este caso las blancas entregan el caballo por el peón "h" y las negras no pueden ganar. Por eso Nimzowitch (juegan las negras) rehusó tanto 1. ..., ♘c6+; 2. ♔c4, ♔e5, por 3. ♔b5, como 1. ..., b5; debido a 2. ♘f4, ♘c6+; 3. ♔c3, ♔c5; (3. ..., ♔e5; 4. ♘g6+), 4. ♘e6+ y las negras no penetran.

Pero a las negras les pareció que la última variante era la que tenía mayores perspectivas y Nimzowitch se decidió por realizarla, si bien es cierto, reforzando la entrada en juego de las negras. Siguió: **1. ..., b6!**. Para madurar rápido hay que moverse con lentitud. La clave consiste en que las blancas tienen que mover el caballo, y es necesario esperar a que esté en una situación más pasiva. **2. ♘f4, b5; 3. ♘h3, ♘c6+; 4. ♔e3.** Si 4. ♔c3, entonces 4. ..., ♔e5. Las blancas eligen la menos mala. **4. ..., ♔c5; 5. ♔d3, b4; 6. ab+, ♔xb4; 7. ♔c2.** De lo contrario sigue 7. ..., ♔b3, ganando el peón b2. **7. ..., ♘d4+; 8. ♔b1** (8. ♔d3, ♘e6; 9. ♔c2, ♔c4, y cae el peón e4), **8. ..., ♘e6; 9. ♔a2, ♔c4!**. El plan es correcto. Aprovechando el alejamiento del rey blanco las negras se lanzan al flanco de rey, para llevar su peón "h" a dama. Además, no dan a las blancas la posibilidad de entregar el caballo por este peón. **10. ♔a3, ♔d4; 11. ♔xa4, ♔xe4; 12. b4, ♔f3; 13. b5, ♔g2.** Las blancas abandonaron. es evidente que después de 14. b6, ♔xh3; 15. b7, ♘c5+ (15. ♔b4, ♘d8), o 14. ♘g5, ♘xg5; 15. b6, ♘e6; las blancas pierden.

Aconsejamos analizar atentamente este final, tratando de descifrar todas las posibles continuaciones. Por ejemplo, resuelva por sí solo si las blancas podían jugar 3. ♔c3 (en lugar de 3. ♘h3), y qué es lo que pasaría. Es útil escribir las variantes analizadas.



Diagrama 91

Tenemos ante nosotros una posición de la partida Nimzowitch-Sämisch (Copenhague, 1923). (Diagrama 91). Ningún bando tiene aún peones pasados. Pero una serie de circunstancias hacen preferible la posición de las blancas. Así, el rey puede ir rápidamente al centro y organizar un ataque sobre el peón c4.

En la partida continuó: **1. ♔f3, ♔f7; 2. ♘c3, ♘d4+**. En caso de 2. ..., ♘xc3; 3. bc, ♔e6; 4. ♔e4, g4; 5. ♔d4, ♔f5; 6. ♔d5!, (eludiendo complicaciones innecesarias después de 6. ♔xc4, ♔e4; 7. ♔b3, ♔f3), 6. ..., h6; 7. ♔d4, h5; 8. ♔d5, ♔g6; 9. ♔xc4, las blancas ganan.

3. ♔e4, ♘b3; 4. ♔d5, ♘d2; 5. h3!. Previene la maniobra g5-g4 con un posible ataque del caballo sobre el peón h2. **5. ..., f5; 6. ♘d1, ♔f6**. O 6. ..., f4; 7. gf, gf; 8. ♔e5, f3; 9. ♔f4, ♔f6; 10. ♔e3, ganando el peón f3. **7. ♘e3, ♘e4; 8. ♘xc4, ♘xf2**. La posición más activa del rey da sus frutos, las blancas obtienen un fuerte peón pasado. **9. b4, ♔e7**. En caso de 9. ..., ♘xh3, decidiría 10. b5, f4; 11. b6, fg; 12. ♘e3, ♘f4+; 13. ♔d6. **10. b5, ♔d7**, o 10. ..., ♘xh3; 11. b6, ♔d7; 12. ♘e5+, ♔c8; 13. ♔c6, seguido de 14. b7+ y 15. ♘d7+. **11. b6, ♘e4; 12. ♘e5+, ♔c8; 13 ♔c6, ♘f6**. Defendiéndose de la amenaza ♔d7+ (después de 14. b7+). **14. ♘d3**. Planeando 15. ♘c5; 16. b7+ y 17. ♘a6+. **14. ..., ♘d7; 15. b7+, ♔d8; 16. ♔d6, ♘b8; 17. ♘b4, ♘d7; 18. ♘c6+, ♔e8; 19. ♔c7**. Las negras abandonan. Si 19. ..., f4, entonces 20. gf, gf; 21. ♘e5.

Ejercicios de la lección decimoséptima

117. Blancas ♔e7, p. a4. Negras ♔g1, ♘g5. Las blancas juegan y ganan.

118. Blancas ♔b1, ♘c6, p. a6. Negras ♔b6. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

119. Blancas ♔a2, ♘e5, pp. e4, g6. Negras ♔b6, ♘f6, pp. a4, e6. Blancas juegan y ganan.

120. Blancas ♔e2, ♖a6, pp. a5, b4, f3, g2, h2. Negras ♔e7, ♗b6, ♘c7, pp. a7, e5, f7, g7, h7. Juegan las blancas. Ganan transformando un peón en dama.



Lección decimoctava

Finales de alfiles

Aquí hay que distinguir los finales con alfiles del mismo color y distinto color. Si en todos los aspectos de los finales de alfiles hay factores importantes, como la situación de los reyes, la presencia de peones pasados (en especial alejados), y el largo alcance de los alfiles, en los finales de alfiles del mismo color tiene una gran importancia la situación de los peones.

Si los peones de un bando están situados en casillas del mismo color que las del alfil, entonces en la mayoría de los casos resulta desfavorable. En posiciones semejantes, la movilidad del alfil está limitada por sus propios peones, que le estorban, y a menudo, se le considera como un "peón gordo", que se diferencia poco de uno normal. El rey enemigo tiene la posibilidad de penetrar por las casillas del otro color, ya que sólo pueden ser defendidas por el rey contrario, y el alfil no le ayuda. El alfil, limitado en sus movimientos por sus propios peones, resulta ser un alfil "malo".

El principiante, a menudo no tiene en cuenta esta circunstancia y dispone sus peones en casillas del color de su alfil, pensando que los peones están "defendidos". Hay que ponerse en guardia contra esta confianza. En la mayoría de los casos esta disposición infringe la cooperación necesaria entre las fuerzas, cuando las piezas deben complementarse unas a otras en el control de la extensión del tablero, y no duplicarse inútilmente en la defensa. Tras esta duplicación sus piezas apenas controlan la mitad de las casillas.

Veremos primero posiciones en las que el alfil lucha contra peones, con un reducido número de piezas sobre el tablero.

En el diagrama 92 tenemos un *estudio de Haiker*. Las blancas juegan y ganan. Antes de ocuparnos del análisis de esta posición, vamos a conocer un término nuevo, el estudio.

La composición ajedrecística es un campo de la creación ajedrecística atractivo y muy interesante. La composición ajedrecística se puede dividir en dos partes, el problema y el estudio. El problema es una posición creada artificialmente, en la que es necesario dar mate al rey en un número de jugadas determinado (generalmente 2 a 4 jugadas). En


Diagrama 92

los estudios (también posiciones artificiales), el número de jugadas para resolver el problema (ganar o hacer tablas), no está fijado de antemano. La resolución de problemas y estudios desarrolla la orientación del ajedrecista en las más diversas posiciones, le enseña a encontrar jugadas inesperadas, a no pensar de forma trivial. Para el ajedrecista práctico, es especialmente útil resolver estudios en los que la máxima atención está relacionada con el ajedrez habitual y ante todo con el juego en el final. A menudo, los estudios expresan los procedimientos de lucha en el final de forma brillante, bella y original.

Y dicho esto, volvamos a la posición examinada. Es evidente que las esperanzas de ganar de las blancas están unidas a la transformación del peón "h" en dama. A simple vista, este problema parece irrealizable. A 1. h7, sigue 1. ..., e4 y se detiene el peón. Pero dijimos que los peones situados en las casillas del mismo color que el alfil, limitan su movilidad. Las intenciones de las blancas se dirigen a aprovechar esta circunstancia.

La solución del estudio es ésta: **1. ♗a7, ♗a1**. Desde luego, las negras no pueden aceptar el sacrificio, ya que después de 1. ..., ♗xa7; 2. h7, el peón se transforma en dama sin oposición. **2. ♔b1, ♗c3; 3. ♔c2, ♗a1**. Parece que todo intento de las blancas es vano, pero... **4. ♗d4!!**. Un sacrificio elegante, que permite al rey blanco bloquear el peón negro central y al mismo tiempo asegurar el avance de su propio infante. **4. ..., ♗xd4**. Si 4. ..., ed; entonces 5. ♔d3 y el alfil está atrapado. **5. ♔d3, ♗a1**. es necesario quitar el alfil del ataque. **6. ♔e4!**. Todo ha terminado. El alfil "malo" está en "offside", y el peón blanco se transforma en dama sin dificultades. Las blancas ganan.





Diagrama 93 Diagrama 94

En la posición del diagrama 93 (elaborada por el maestro italiano Paoli), el alfil no está limitado en sus movimientos, pero su rey está lejos, y el rey contrario consigue apoyar el avance de sus peones. En este ejemplo, también es sensible el papel de los reyes.

Después de **1. e4!** (es insuficiente 1. f5, debido a 1. ..., ♔xe2; 2. f6, ♔e3; 3. f7, ♗d5; 4. ♔g7, ♗xf7, con tablas), **1. ..., ♗xe4; 2. ♔f7, ♔e2; 3. ♔e6, ♔e3; 4. ♔e5!**. Las negras están en zugzwang. Ahora a 4. ..., ♔d3, o la retirada del alfil por la diagonal b1-h7, decide 5. d5, y en caso de 4. ..., ♔f3 (o la retirada del alfil por la diagonal a8-h1), gana 5. f5.

El ejemplo siguiente (diagrama 94), tiene una gran importancia práctica.

El plan ganador se relaciona con apartar al alfil negro de la casilla g7. Es posible la siguiente continuación del juego: **1. ♗f8, ♗d4; 2. ♗g7, ♗e3; 3. ♗c3, ♗h6; 4. ♗d2!**. Desvía al alfil de la casilla g7. **4. ..., ♗f8; 5. ♗c1!**. Una jugada de espera importante. Las negras están en zugzwang, y deben o bien retirar el rey, que lleva a la pérdida del alfil, o bien retirar el alfil, tras lo que el peón g6 avanza.

Sin embargo, si trasladamos esta posición una columna más cerca del centro: **blancas ♔e7, ♗b5, p. f6; negras ♔e5, ♗b3**, entonces no se consigue la victoria. Por ejemplo: **1. ♗e8, ♗c4; 2. ♗f7, ♗e2; 3. ♗b3, ♗h5**. Las blancas pueden apartar al alfil negro de las diagonales a2-g8 y e8-h5 sólo ocupando la casilla f7 en el camino de su peón. (Si el alfil negro está en h5, las blancas juegan ♗e8, pero después del cambio de alfiles, las negras conquistan el peón f6. Aquí se acentúa la necesidad de que el rey del bando débil esté próximo al peón). Pero en cuanto el

alfil abandone la casilla f7, el alfil negro inmediatamente pasa a una de estas diagonales.

El razonamiento de ambos ejemplos demuestra que en el primer caso el alfil del bando débil no tenía ni una casilla libre en la diagonal corta (las casillas g7 y f8 estaban atacadas por el rey, y h6 por el alfil), lo que determinaba la aparición del zugzwang. En la segunda posición al alfil le quedaba una casilla en la diagonal corta (e8-h5), que no estaba atacada por el enemigo. Por ejemplo, a **4. ♗d1**, las negras respondían **4. ..., ♗g6**. Esta circunstancia determinaba el resultado de tablas. En posiciones semejantes existe una regla: el bando débil se salva sólo en el caso de que en las diagonales por las que controla al peón, tenga al menos tres casillas (sin tener en cuenta la casilla donde está el alfil).

En caso de alfiles del mismo color, con dos peones de ventaja, se suele conseguir la victoria con facilidad. Por el contrario, si en el tablero tenemos alfiles de distinto color, realizar la ventaja de dos peones con frecuencia resulta imposible.



Diagrama 95

En el diagrama 95, los peones blancos están dispuestos en falange, que es la más peligrosa para el bando defensor. Si el peón blanco c5 se encontrara en c6, las negras obtendrían tablas sin dificultades, moviendo el alfil por la diagonal a3-f8. Ahora sólo obtienen tablas de una manera: **1. ..., ♗f8!**. El alfil fija el avance de los peones enemigos y ataca a uno de ellos, privando al rey enemigo de su movilidad. Después de **2. ♔c4, ♗e7; 3. ♔b5, ♗f8**, las tablas son evidentes, ya que a **4. d6+**, sigue **4. ..., ♗xd6**. Perdería otro método de defensa para impedir la jugada d5-d6, llevando el alfil de lado o por la retaguardia: **1. ..., ♗e5**.

En este caso el rey blanco está libre del cuidado del peón c5 y se dirige a la casilla e6 para apoyar el avance del peón "d", Por ejemplo: **2. ♗a4!, ♗h2; 3. ♔e4, ♗g3**, (3. ..., ♗g1; 4. d6+, ♔d8; 5. c6, o 5. ♔d5) **4. ♔f5, ♗h2; 5. ♔e6, ♗f4; 6. d6+, ♔d8; 7. c6, ♔c8; 8. c7**, y después, **9. ♗d7+**, y **10. c8=♕+**.

Veamos ahora finales de alfiles con la presencia de varios peones por ambos bandos.

Si en el tablero hay peones pasados, como en los finales de peones, es más fuerte el peón pasado lejano.



Diagrama 96

Es especialmente importante el papel del peón lejano pasado en los finales con alfiles del mismo color. En la posición del diagrama 96, (de la partida Roizman-Sliwa, Krakov, 1958), las posibilidades de las negras son mejores, ya que el rey detiene al peón blanco "d". El plan de las negras recuerda el método de lucha en los finales de peones con presencia de un peón lejano pasado: distraer a las fuerzas enemigas con su movimiento y decidir el resultado de la partida con la penetración de su rey.

1. ♗e3, a5; 2. ♗c5, f5!. Asegurando la salida del rey. La jugada 3. d6, no es peligrosa debido a 3. ..., ♗f6; 4. ♗b6, a4; 5. ba, ba; 6. d7, a3; 7. d8=♕+, ♗xd8; 8. ♗xd8, a2, y el peón se transforma en dama. **3. ♔g2, a4; 4. ba,ba; 5. ♗a3**. Sí 5. ♔f2, entonces 5. ..., ♗b2!; 6. d6, ♗f6. "Atraído" el peón a d6, las negras trasladan el rey y lo ganan.

5. ..., ♔f7; 6. ♔f2, ♗f6; 7. ♔e3, ♗e7. Forzando 8. d6, o bien a 8. ♗c1, sigue 8. ..., a3; 9. ♔d3, a2; 10. ♗b2, ♗f6. **8. d6, ♗f6; 9. ♔f4, ♔e6; 10. d7, ♗e7; 11. h4, ♔xd7** y las blancas se rindieron enseguida.



Diagrama 97

En el diagrama 97 tenemos una posición creada por Beckster. Todos los indicios del alfil "malo" están presentes. El alfil negro está restringido por sus propios peones y sólo puede aspirar a una función defensiva. El resultado de la lucha depende de la invasión del rey blanco en el campo enemigo a través de las casillas c5 o e5. El rey negro aún controla estas casillas claves, pero no puede moverse del sitio. Como las negras sólo disponen de los movimientos del alfil, el problema de las blancas consiste en limitar su pequeña movilidad. Esto se puede conseguir provocando la jugada ♗d7 y contestando ♗d3. También hay otro plan de juego para el zugzwang: cambiar el peón "a" por el peón "b" e invadir con el alfil la retaguardia de las negras.

El camino a la victoria es muy instructivo: **1. h4!**. También es posible 1. h3, para después de 1. ..., ♗d7; 2. h4, ♗c6, llegar a lo mismo. Las negras no pueden jugar 1. ..., gh, por 2. ♗xh3, ♗d7; 3. ♗g2, ♗e6, es mala 3. ..., ♗c6, debido a 4. ♗f3!), 4. ♗f1, ♗d7; 5. ♗d3 y surge la posición de zugzwang que ya hemos mencionado antes.

1. ..., ♗e8; 2. ♗e2, ♗c6. Las negras hacen jugadas únicas. La casilla d7, aún es "tabú" para ellas. **3. ♗d1!, ♗d7**. Obligada. Es mala 3. ..., ♗e8, por 4. ♗c2, ♗d7; 5. ♗d3, o 4. ..., ♗g6; 5. ♗d3.

4. ♗b3, ♗e6; 5. ♗c2, ♗c8; 6. a4!, ba. Si 6. ..., b4, entonces 7. a5, ♗e6; 8. ♗a4, ♗c8; 9. ♗e8. **7. ♗xa4**. Zugzwang. La posición de las negras es desesperada. **7. ..., ♗e6; 8. ♗e8, ♗g8; 9. ♗xh5** y las blancas ganan.

Ejercicios de la lección decimoctava

121. Blancas ♔d5, pp. b6, g2. Negras ♔f4, ♗e5. Las blancas juegan y ganan.

122. Blancas ♔d5, ♗e5, pp. f4, g3, h2. Negras ♔g6, ♗e7, pp. f5, g4, h3. Las negras juegan y ganan.

123. Blancas ♔c5, ♗g2, pp. a5, b4. Negras ♔c7, ♗b7, pp. c6, f4. Las blancas juegan y ganan.

124. Blancas ♔f5, ♗g7, pp. d5, e4. Negras ♔d6, ♗g3, p. e5. Blancas juegan y ganan.

125. Blancas ♔g6, ♗c7, p. f4. Negras ♔h8, ♗f8, p. e7. Blancas juegan y ganan.



Lección decimonovena

Finales de alfiles (continuación)

En los finales de alfiles de distinto color, es muy notable la tendencia a tablas. La ventaja de uno e incluso de dos peones resulta a menudo insuficiente para ganar. En cierta medida esto se explica porque cada uno de los alfiles actúa en direcciones paralelas y por eso el caso de una invasión efectiva en el campo contrario es muy rara.



Diagrama 98

En el diagrama 98 tenemos una posición de la partida Euwe-Janovsky (Groningen, 1946). El ajedrecista holandés Max Euwe fue campeón del mundo en el período 1935-1937. A la par de brillantes resultados deportivos, es muy sensible su aportación a la teoría y pedagogía del ajedrez. Ha escrito algunos manuales excelentes, que no han perdido su actualidad en nuestros días.

En esta posición las blancas tienen dos peones de ventaja, pero no ganan. Aquí, continuando **1. ..., ♔f5**, las negras consiguen tablas. Por ejemplo: **2. ♗f8, g6; 3. ♔d4, ♗a8; 4. ♔c5, ♔e6; 5. ♔b6, ♔d7**, y las negras no tienen nada que temer.

Si embargo, Janovsky cometió un error y perdió la partida. Además, perdió de la siguiente manera, muy instructiva: 1. ..., ♗g2?; 2. ♔f4, g6; 3. g4!, hg; 4. ♔xg4, ♗h1; 5. ♔g5, ♔f7; 6. ♗d4, ♗g2; 7. h4, ♗h1; 8. b4, ♗g2; 9. b5, ♗h1; 10. ♗f6!. El eslabón principal en el plan de las blancas. Desde la casilla f6, el alfil blanco no sólo corta al rey negro del flanco de dama, sino que controla el avance del peón "h". Y la invasión del rey blanco está preparada. 10. ..., ♗g2, (si 10. ..., ♗e4, o 10. ..., ♗f3, entonces 11. ♔f4 y 12. ♔e5, irrumpiendo con el rey en el flanco de dama después de ♗f6-g5), 11. h5!, gh; 12. ♔f5!. Las negras abandonaron. No pueden impedir el traslado del rey blanco hacia los peones "a" y "b". A 12. ..., ♔e8, sigue 13. ♔e6. Y en caso de 12. ..., ♗b7, gana fácilmente 13. ♗h4, ♗h1; 14. ♔e5, ♗a1; 15. ♔d6, y después 16. ♔c7; 17. b6 y 18. b7.

En los finales de alfiles de distinto color es importante tratar de crear una fortaleza original con la participación del rey y el alfil. Es cierto que en una serie de casos se destruye esta fortaleza con procedimientos enérgicos (a menudo con una ruptura con sacrificios). La principal causa de fracaso de la defensa, son las situaciones en las que las piezas se estorban unas a otras. Esta situación se muestra en el siguiente estudio de Gerbstman. (Diagrama 99).



Diagrama 99

Si jugaran las negras, se defenderían mediante 1. ..., ♗g7, o 1. ..., ♗g5. Pero juegan las blancas y rompen el frente: **1. f6+!, ♔xf6; 2. ♔d7, ♗f8; 3. ♔e8!**. Es evidente que las piezas negras, amontonadas en una parte reducida del tablero, están privadas de coordinación en sus acciones. Aquí las negras sueñan con dar el alfil por el peón "e", llegando a una posición conocida, en la que alfil y peón no ganan contra rey solo. Pero esto no se produce.

3. ..., ♗e7. Si 3. ..., ♔g7, entonces naturalmente no 4. e7?, ♗xe7, con tablas, sino 4. h3!. Ahora las negras deben dar el alfil "de balde", ya que no es posible 4. ..., ♔g8, debido a 5. e7+. **4. h3!**. Las negras están en zugzwang. Las blancas ganan.

El método de juego más empleado para ganar en los finales de alfiles de distinto color es la creación de un peón pasado lejano, que distraiga a las piezas del bando defensor.



Diagrama 100

La posición que se ofrece en el diagrama 100 se dio en la partida Fuchs-Jolmov (Dresden, 1956). Las negras tienen asegurado un peón pasado en el flanco de dama. Pero no puede dar la victoria porque las blancas lo bloquean con facilidad. Por eso las negras crean un peón pasado en el otro flanco, para distraer allí a las piezas enemigas.

1. ..., f6; 2. ♔d2, ♔f5; 3. ♗f4, g5; 4. ♗c7, ♔g4; 5. ♗d8, gh; 6. gh, ♔h4; 7. ♗xf6+. Las blancas también tienen dos peones pasados, pero están muy cerca uno del otro, y por eso se detienen sin dificultad.

Por el contrario los peones pasados negros son muy peligrosos, porque se encuentran en extremos distintos del tablero.

7. ..., ♔g4; 8. ♔e3, ♗d5; 9. ♗e7, b5. Las blancas abandonaron. Por lo visto, su decisión fue algo precipitada, ya que las negras aún deben demostrar el camino concreto a la victoria.

Por eso continuamos el análisis de esta posición. Meditando la defensa de las blancas, se calcula, que si consiguieran cambiar su peón "a" por el negro en b5, podrían sacrificar el alfil por el peón "h" y dirigirse con el rey a la esquina a1, obteniendo una conocida posición de tablas.

Veamos las posibles variantes: **10. ♗d8**, (si 10. a4!?, entonces, desde luego, no 10. ..., ba, que lleva a tablas, sino 10. ..., h4), **10. ..., h4; 11. ♗e7**,

(11. f3+?, ♔g3), **11. ..., h3; 12. ♗d6, a5; 13. f3+,** (de lo contrario juegan b5-b4-b3, desviando al rey a la casilla b2, y al mismo tiempo el rey se dirige a g2, obligando a las blancas a entregar el alfil por el peón, continuando h3-h2), **13. ..., ♗xf3; 14. ♔f2, b4; 15. ab, ab; 16. ♔g1,** (no es posible 16. ♗xb4, debido a 16. ..., h2), **16. ..., b3; 17. ♗a3, ♗d5; 18. ♔h2, ♗e6; 19. ♗c1, ♔f3;** (el rey negro avanza hacia el peón b3), **20. d5, ♗d7; 21. ♗a3, ♔e2; 22. ♔g3, ♔d1; 23. ♔h2, ♔c2; 24. ♔g3, b2; 25. ♗xb2, ♔xb2.** Aquí podemos poner punto final, ya que ahora las negras ganan con facilidad. ¡En este caso la esquina h1 no da tablas!

Ejercicios de la lección decimonovena

126. Blancas ♔d5, ♗f3, pp. c6, f5. Negras ♔d8, ♗e7. Blancas juegan y ganan.

127. Blancas ♔c5, ♗f5, p. b2. Negras ♔a4, ♗b8, p. c7. Blancas juegan y ganan.

128. Blancas ♔f3, ♗b1, pp. a4, c4, d5, e4. Negras ♔e7, ♗e5, pp. a6, b6, c5, g3. Juegan las negras. Encuentre el plan ganador para las negras.

129. Blancas ♔b5, ♗d5, pp. a4, c4, e4, f5, g4, h5. Negras ♔e7, ♗d4, pp. b6, e5, g5, h6. Blancas juegan y ganan.

130. Blancas ♔c6, ♗d5, pp. a4, c4, e4, f5, g4, h5. Negras ♔f6, ♗a5, pp. b6, c5, e5, g5, h6. Juegan las blancas. ¿Qué plan de juego lleva a las blancas a la victoria?



Lección vigésima

Cinco posiciones típicas de los finales de torres

La torre, como el alfil, es una pieza de largo alcance. Pero a diferencia del alfil se mueve por casillas de cualquier color, y por eso sus posibilidades en la mayoría de los casos son más variadas.

Las cualidades de la torre se muestran especialmente cuando existen en el tablero líneas abiertas, no "tomadas" por otras piezas. Si en la apertura y el medio juego los movimientos de la torre, por lo general, están limitados, en el final, después del cambio de un buen número de piezas y la liberación de muchas casillas, su valor aumenta. Asi, por ejemplo, en el medio juego dos piezas menores son más fuertes que torre y peón. En el final una torre a menudo no es peor que estas piezas.

La fuerza de la torre en el final es muy sensible en la lucha con los peones pasados. A diferencia del caballo y el alfil, la torre no sólo puede detener al peón pasado, sino que está capacitada para destruirlo. Por lo tanto, gracias a la presencia de la torre, aumentan los recursos defensivos.

Por eso, en los finales de torres, un peón de más no es una ventaja tan grande como en los finales de piezas menores, y en especial en los finales de peones. De esta circunstancia se produce el dicho: "Todos los finales de torres acaban en tablas". Desde luego, es sólo una broma. Pero en ella se esconde parte de razón: la realización de la ventaja material en los finales de torres, se encuentra, a menudo, con grandes dificultades.

La valoración de los finales de torres con muchos peones se basa en las particularidades del juego de los finales más sencillos, y sobre todo, en el de torre y peón contra torre. Con el estudio de este material básico empieza el análisis de los finales de torres.

Veamos una posición, en la que el rey del bando débil se encuentra en el camino de avance del peón.

En la posición del diagrama 101 juegan las negras. ¿Qué plan de defensa deben seguir? Examinemos las variantes posibles. Después de **1. ..., ♖b1+; 2. ♔c6**, es evidente que debido a la amenaza de mate por



Diagrama 101

la octava fila el rey negro debe abandonar urgentemente su puesto en el camino de avance del peón enemigo: **2. ..., ♔b8**, (o 2. ..., ♔d8), **3. ♖g8+, ♔a7; 4. ♔c7**. A las negras les resulta difícil luchar contra el avance del peón "c".

En caso de la jugada "profiláctica" **1. ..., ♖h5**, sigue **2. ♔b6, ♖h6+; 3. c6**, y hay que darse prisa en retirarse: **3. ..., ♖h8**. Surge la pregunta, ¿es juicioso retirarse directamente a la octava fila? Veamos también esta variante: **1. ..., ♖h8; 2. ♔b6, ♖f8; 3. c6, ♔b8**. Las negras están obligadas a esperar pasivamente. **4. ♖b7+**. No daba nada 4. c7+, por 4. ..., ♔c8; 5. ♖g1, ♖h6+. **4. ..., ♔c8**, o 4. ..., ♔a8: 5. ♖a7+, ♔b8; 6. c7+, ♔c8; 7. ♖a8+, ganando. **5. ♖a7!, ♔b8; 6. c7+, ♔c8; 7. ♖a8+**, y las blancas ganan.

Las variantes ofrecidas demuestran que la defensa de las negras está unida a grandes dificultades. Sin embargo, el método de defensa lo descubrió, ya en el siglo XVIII, el famoso ajedrecista francés Philidor. El sentido de este método es el siguiente: la torre del bando débil debe ocupar la sexta fila (tercera para las negras). Sólo cuando el peón avance a esta fila y deje de cubrir al rey en la casilla situada delante de él, la torre se retira a la retaguardia y empieza a dar jaques al rey enemigo por las columnas.

Así: **1. ..., ♖h6!; 2. c6, ♖h1**, (sería un grave error 2. ..., ♖h5+, por 3. ♔b6 y las blancas ganan). **3. ♔b6, ♖b1+; 4. ♔c5, ♖c1+; 5. ♔d5, ♖d1+**. No hay escape frente a los jaques. Si el rey blanco se aleja del peón, entonces las negras lo ganan atacándolo con la torre. ¡Tablas! Aconsejamos estudiar y asimilar con atención el método de defensa propuesto por Philidor. Esta es una de las reglas fundamentales de juego en los finales de torre.

Por otra parte hay que advertir que la regla de Philidor tiene vigencia en la lucha con los peones dispuestos en las columnas "c", "d", "e" y "f". Con los peones del extremo y los peones de las columnas "b" y "g" también se puede emplear una táctica pasiva. Como ejemplo veamos la posición: **Blancas ♔a5, ♖g7, p. b5. Negras ♔b8, ♖h1**. Aquí es posible **1. ..., ♖h8**. Después de **2. ♔a6, ♖f8; 3. b6, ♖h8; 4. ♖b7+, ♔a8; 5. ♖a7+, ♔b8**, las blancas no disponen de espacio en el tablero para crear amenazas con la torre por la izquierda, y no pueden expulsar al rey negro de las casillas b8 y a8.

Si el rey del bando débil está apartado del camino del peón, entonces la defensa recae en especial sobre la torre. Esto complica en sumo grado el problema del bando defensor.



Diagrama 102

Veamos la posición del diagrama 102. El peón está situado en la sexta fila, y el rey está apartado de él por la torre. Las blancas ganan de una manera instructiva. Primero hay que avanzar al máximo el peón: **1. ♔h7, ♖h2+; 2. ♔g8, ♖g2; 3. g7, ♖h2**. Después hay que alejar aún más al rey negro. **4. ♖e1+, ♔d7** (4. ..., ♔f6; 5. ♔f8). Ahora sólo queda apartar al rey del camino del peón. Sin embargo, la acción directa del rey no da nada: 5. ♔f7, ♖f2+; 6. ♔g6, ♖g2+; 7. ♔f6, ♖f2+; 8. ♔e5, ♖g2; y el rey debe regresar.

Gana una maniobra, llamada "construcción del puente". Se realiza de la siguiente manera: **5. ♖e4!, ♖h1; 6. ♔f7, ♖f1+; 7. ♔g6, ♖g1+; 8. ♔h6**. Amenaza 9. ♖e5 y 10. ♖g5, cubriéndose o 9. ♖h4 y 10 ♔h7. Por eso las negras no pueden esperar. **8. ..., ♖h1+; 9. ♔g5, ♖g1+; 10. ♖g4**, ganando. Recomendamos al lector que preste atención a las acciones

de la torre blanca, asegurando el alejamiento del rey negro y cubriendo de los jaques a su propio rey.

Surge la pregunta: ¿significa lo dicho, que si el rey está apartado del peón, el bando débil no tiene nada que oponer contra el método de "construcción del puente", y por lo tanto pierde? El estudio de los finales de torres demuestra que, en casos determinados, el bando débil tiene dos procedimientos de defensa. Al primero de ellos se le denomina defensa por el lado largo.



Diagrama 103

Primero hablemos de los términos lado "largo" y "corto". Se entiende que son la extensión por las filas entre el peón y el borde del tablero. En la posición del diagrama 103, el lado largo lo forman las columnas que se encuentran a la izquierda del peón "e", esto es, las columnas "d", "c", "b", y "a", y repectivamente las de la derecha, el lado corto.

En este caso, si juegan las negras obtienen tablas, dando jaques al rey por el flanco: **1. ..., ♖a8+; 2. ♔d7, ♖a7+; 3. ♔e6, ♖a6+; 4. ♔e5.** A 4. ♔f5, es posible 4. ..., ♔f7. **4. ..., ♖a5+** (o 4. ..., ♖a8); **5. ♔d6.** Si el rey negro se encontrara en g8, las blancas podrían obtener la victoria jugando 5. ♔f6, ♖a6+; 6. ♔g5, ♖a5+ (6. ..., ♖e6; 7. ♖f8+); 7. ♔g6, ♖a6+; 8. ♖f6, ♖a8; 9. ♖d6, con la amenaza imparable 10. ♖d8.

5. ..., ♖a6+; 6. ♔d5, ♖a5+; 7. ♔c6, ♖a6+. Tablas.

A 8. ♔b7, sigue 8. ..., ♖e6, ganando el peón. Hay que prestar atención a un detalle importante: si en la posición inicial la torre negra estuviera en b2, el método de defensa por el lado largo no tendría éxito. Por ejemplo: **1. ..., ♖b8+; 2. ♔d2, ♖b7+; 3. ♔d8, ♖b8+; 4. ♔c7, ♖a8** (4. ..., ♖e8; 5. ♔d7); **5. ♖a1!**. Ahora a la retirada de la torre negra por la octava

fila sigue **6. ♔d7, ♔f7; 7. ♖f1+**, y en caso de **5. ..., ♖xa1; 6. e8=♕**, las blancas también consiguen una posición ganadora que ya conocemos (dama contra torre).

El estudio de este procedimiento de juego demuestra que, para que la defensa por el lado largo tenga éxito, debe haber al menos tres columnas. También es importante la posición del rey del bando débil: debe encontrarse en el lado corto y, por lo general, a una columna del peón. Si este rey está alejado del peón en dos columnas (en el diagrama 103, el rey negro estaba apartado por una columna), entonces por lo general el bando defensor pierde, porque el rey contrario puede cubrirse de los jaques.

El segundo procedimiento se realiza mediante un ataque frontal de la torre del bando débil.



Diagrama 104

En la posición del diagrama 104, gracias a la afortunada posición de la torre, las negras consiguen impedir el avance del peón enemigo.

Después de **1. ♔d4, ♖d8+; 2. ♔c5, ♖e8; 3. ♔d5, ♖d8+; 4. ♔c6, ♖e8**, es evidente que hay que volver con el rey (5. ♔d5), lo que lleva a la repetición de los jaques, o bien jugar **5. ♖e1**. A esto sigue **5. ..., ♔f6** y el último intento de las blancas de jugar a ganar mediante **6. ♔d7**, se detiene con facilidad: **6. ..., ♖e7+; 7. ♔d6, ♖e6+; 8. ♔d5, ♖e5+; 9. ♔d4, ♔e6**. El rey negro ocupa la casilla delante del peón. En lo sucesivo las negras juegan 10. ..., ♖h5, (o a otra casilla por la quinta fila). Sobre el tablero hay una posición de tablas claras.

El intento de las blancas de reforzar el juego mediante **1. ♖f4** (para defender primero el peón y sólo después dirigirse con el rey hacia

delante) debido a **1. ..., ♔g5!; 2. ♖f5+, ♔g6; 3. ♔d4, ♖d8+; 4. ♖d5, ♖e8; 5. e5, ♔f7!** o **3. ♔f4, ♖e7; 4. e5, ♖f7!; 5. ♖xf7, ♔xf7;** o **1. ♖f5, ♖d8; 2. ♔f4, ♖a8; 3. ♔e5, ♖a5+; 4. ♔e6, ♖a6+,** etc. tampoco da la victoria.

Hay que prestar atención a la circunstancia de que *para que la defensa tenga éxito debe haber una distancia de tres casillas por la columna entre el peón y la torre.* Si en la posición inicial la torre se encontrara en la casilla e7, entonces las blancas después de **1. ♔d4, ♖d7+; 2. ♔c5, ♖e7; 3. ♔d5, ♖d7+; 4. ♔e6,** alejarían después al rey (5. ♖g1+) y procederían al avance del peón.

Tampoco se salvarían las negras, si el peón blanco estuviera ya en la quinta fila. Por ejemplo, en la posición: **Blancas ♔e4, ♖f1, p. e5; Negras ♔g6, ♖e8.** Aquí no hay distancia indispensable entre la torre y el peón (sólo dos casillas): 1. ♔d5, ♖d8+; 2. ♔c6, ♖e8; 3. ♔d6, ♖d8+; 4. ♔e7, etc...

Por eso la defensa con el ataque frontal de la torre es posible sólo contra los peones blancos que se encuentran en la 2ª, 3ª y 4ª filas, y contra los peones negros en la 7ª, 6ª o 5ª filas. Hay que señalar que el punto más vulnerable de la defensa es la posición del rey del bando débil. Su alejamiento del peón, tanto por las filas como por las columnas, a menudo es la causa de la derrota.

Veamos ahora la quinta posición fundamental en lso finales de torre y peón contra torre.



Diagrama 105

En el diagrama 105 tenemos una posición con un peón del extremo. Aquí las posibilidades de victoria son menores, ya que para que este peón se mueva tiene que apoyarlo su rey. En esta posición para que las

blancas ganen deben sacar su rey de la esquina por la columna "b". Sólo se puede conseguir si la torre se traslada a b8 o b7. Sin embargo, y a pesar de que el rey enemigo está alejado del peón en tres columnas, las blancas no consiguen realizar la maniobra ganadora.

Después de **1. ♖h2, ♔d7; 2. ♖h8, ♔c7; 3. ♖b8, ♖g1**, el rey blanco no consigue escapar de la esquina.

Sólo alejando al rey en cuatro columnas del peón, se consigue obtener la victoria. Coloquemos sobre el tablero la siguiente posición: **Blancas ♔a8, ♖e2, p. a7; Negras ♔f7, ♖b1**. Ahora, continuando **1. ♖h2, ♔e7; 2. ♖h8, ♔d7; 3. ♖b8, ♖a1; 4. ♔b7, ♖b1+; 5. ♔a6, ♖a1+; 6. ♔b6, ♖b1+; 7. ♔c5**, las blancas ganan.

Ejercicios de la lección vigésima

131. Blancas ♔e3, ♖g1, p. e4. Negras ♔h4, ♖e8. Blancas juegan y ganan.

132. Blancas ♔d5, ♖a8, p. a7. Negras ♔f6, ♖f7, p. e5. Blancas juegan y ganan.

133. Blancas ♔c5, ♖a8, p. a7. Negras ♔c3, ♖a1. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

134. Blancas ♔h4, ♖b6, p. h2. Negras ♔d7, ♖b1, pp. b2, g4. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

135. Blancas ♔h6, ♖a7, pp. b5, h5. Negras ♔g8, ♖b3, p. b6. Blancas juegan y ganan.



Lección vigesimoprimera

Finales de torres
Torre contra pieza menor

Veamos cómo se desarrolla la lucha en los finales de torres con la presencia de varios peones por ambos bandos. Si tiene un peón pasado, lo mejor es colocar la torre detrás del peón. En este caso la torre enemiga, que detiene al peón pasado, es una pieza pasiva, poco móvil. Surge una situación de zugzwang para el lado defensor.

Veamos la parte final de la 34ª partida del match por el campeonato del mundo (Buenos Aires, 1927), entre A. Alekhine y J. R. Capablanca (negras). Esta partida fue la última del match. Obteniendo la victoria el famoso ajedrecista ruso Aleksandr Alekhine, conquistó el título de campeón mundial, que mantuvo (con el intervalo de dos años, de 1935 a 1937), hasta su muerte en 1946.

En esta posición se puede defender el peón a5 de dos maneras: por detrás y de lado. Es más fuerte el primero, ya que tras cualquier movimiento de la torre negra el peón avanza. (Ver diagrama 106).

Continuó: **1. ♖a4, ♔f6; 2. ♔f3, ♔e5; 3. ♔e3, h5.** El peón pasado juega un papel de distración: el rey negro debe trasladarse al flanco de dama,



Diagrama 106

para liberar a la torre de la obligación de vigilancia pasiva. Pero tras cualquier desarrollo de los acontecimientos, las piezas blancas están más cerca del sector decisivo del tablero, los peones del flanco de rey.

4. ♔d3, ♔d5; 5. ♔c3, ♔c5; 6. ♖a2, ♔b5; 7. ♔d4!. El principal objetivo del rey blanco es dirigirse hacia los peones negros del flanco de rey. **7. ..., ♖d6+.** Si 7. ..., ♖f6; 8. a6!. **8. ♔e5, ♖e6+; 9. ♔f4, ♔a6; 10. ♔g5!, ♖e5+.** Amenazaba 11. f4 y 12. f5, destruyendo la cadena de peones negros. **11. ♔h6, ♖f5.**

En los casos en los que el peón está detenido por la torre, es correcta la regla de situar la torre del bando fuerte detrás del peón. Sin embargo, si el peón pasado lo vigila el rey, entonces, a menudo, es mejor colocar la torre delante del peón. En esta posición las blancas podían conseguir una victoria bonita y rápida, aprovechando la idea del traslado de su torre. Veamos la siguiente variante, prácticamente forzada: **12. ♔g7, ♖f3; 13. ♖d2!**. Amenaza 14. ♖d6+ y 15. ♖f6. A 13. ..., ♔xa5, decide 14. ♖d5+. Ahora a 14. ..., ♔b6, sigue 15. ♖d6+ y 16. ♖f6, y a 14. ..., ♔b4; 15. ♖d4+ y 16. ♖f4. En todos los casos el cambio de torres lleva a un final de peones ganado por las blancas.

En la partida siguió: **12. f4, ♖c5; 13. ♖a3, ♖c7; 14. ♔g7, ♖d7**; que, por otra parte, también llevó a la victoria después de **15. f5!, gf; 16. ♔h6, f4; 17. gf, ♖d5; 18. ♔g7, ♖f5; 19. ♖a4, ♔b5; 20 ♖e4, ♔a6.** (20. ..., ♔xa5; 21. ♖e5+), **21. ♔h6, ♖xa5; 22. ♖e5, ♖a1; 23. ♔xh5, ♖g1; 24. ♖g5, ♖h1; 25. ♖f5, ♔b6; 26. ♖xf7, ♔c6; 27. ♖e7!**. Las negras abandonaron.

Veamos ahora una posición en la que las torres ocupan otro lugar.

En el diagrama 107 tenemos una posición de la partida Ilivitsky-Krogius (Kislovodsk, 1956). Las blancas tienen un peón de más, pasado, y además alejado. ¡Pero qué diferencia en comparación con la posición de la partida Alekhine- Capablanca!

Las torres han intercambiado sus puestos, lo que es desfavorable al bando fuerte. La torre negra no sólo cumple el papel de vigilante del peón pasado, sino que mantiene atacado el flanco de rey. La torre blanca sólo cumple el desagradecido papel de custodiar a su peón pasado alejado.

¿En qué pueden basarse las esperanzas blancas de conseguir la victoria? Es evidente que sin la ayuda del rey, el peón "a" no puede transformarse en dama. A primera vista, parece prometedor el siguiente plan: avanzar al máximo el peón (esto significa hacer la jugada a6-a7), y después dirigir hacia él al rey. En este caso la torre negra no puede amenazar los peones blancos del flanco de rey, porque a ♖xf2, sigue la retirada de la torre blanca por la octava fila seguido de a8=♕.

Sin embargo, tras un análisis más atento, se descubre que la realización de este plan es imposible. Después de 1. a7, las negras


Diagrama 107

maniobran con su torre por la columna "a", dejando paso al rey blanco hasta la casilla b6. En este momento siguen los jaques por abajo: ♖b1+ o ♖b2+, y en cuanto el rey abandone su posición cercana al peón a7, la torre regresa de nuevo a la columna "a".

Por eso las blancas sólo pueden contar con la victoria con la posición del peón en a6. En este caso su rey encuentra refugio contra los jaques en a7. Pero tras esto las blancas deben decidirse por la pérdida de material; desde luego, mientras el rey alcanza la casilla b6, la torre enemiga destruye los peones del flanco contrario.

Veamos una posible variante (en la partida los adversarios acordaron tablas, sin continuar el juego): **1. ♔f1, ♖a2!; 2. ♔e1, ♔f6; 3. f3**. Parece azarosa 3. ♔d1. Después de 3. ..., ♖xf2; 4. ♔c1, ♖a2; 5. ♔b1, ♖a5; 6. ♔b2, ♔f5; 7. ♔b3, ♔g4; 8. ♔b4, ♖a1; 9. ♔g5, ♔xg3, los peones negros son muy peligrosos. **3. ..., ♖a3!**. Un procedimiento de defensa característico: ataca los peones del flanco de rey y vigila al peón pasado a6. **4. ♔e2, ♔g7; 5. ♔d2** (si 5. g4, hg; 6. fg, f5!; y el peón "f" da a las negras buenas "contraposibilidades"), **5. ..., ♖xf3; 6. ♔c2, ♖xg3; 7. ♔b2, ♖g2+; 8. ♔b3, ♖g1; 9. ♔b4, ♖a1; 10. ♔b5, g5!; 11. hg, h4; 12. ♖c8, h3; 13. ♖c2, ♔g6**, y de nuevo las posibilidades de las negras son preferibles. Por ejemplo: **14. ♖h2, ♖a3!**.

Se puede sacar la conclusión de que las blancas no consiguen aprovechar su ventaja de material por la mala posición (delante del peón) de la torre.

Por último, en los finales de torres, también hay otros tipos de ellos en los que tiene mayor importancia la situación de los reyes. De su actividad depende, a menudo, el resultado de la lucha.



Diagrama 108

En el diagrama 108 tenemos una posición de la partida Eliskases-Lövenfish (Moscú, 1936). Es sensible la diferente participación de los reyes en la lucha. Prácticamente las negras tienen una pieza de más en la principal zona de acción, el camino de avance del peón "c". A pesar de que su torre se encuentra delante del peón pasado, las negras aseguran el avance del peón con la ayuda del rey.

Siguió: **1. ..., ♔e6!**. Sin temer a la pérdida de otro peón, el rey negro se dirige a la columna "c". **2. ♖a6+, ♔d5; 3. ♖xh6, c3; 4. ♖h8, ♖a1.** Desde luego, no 4. ..., c2, privando al rey negro de un refugio contra los jaques. **5. ♖c8, ♖xa3; 6. ♔h3, ♔d4; 7. ♔g4,** (7. f4, gf; 8. gf, c2+; 9. ♔h4, ♖c3!), **7. ..., ♖a5; 8. f4, ♖c5; 9. ♖d8+, ♔e3; 10. ♖d1, c2; 11. ♖c1, gf; 12. gf, ♔d2; 13. ♖a1, c1=♕; 14. ♖xc1, ♖xc1**. Aconsejamos al lector que analice él mismo esta posición y vea que era mala 14. ..., ♔c1. Es imprescindible activar más al rey negro en la lucha con los peones pasados enemigos.

15. ♔g5, ♔e3; 16. f5, ♔e4; 17. g4, ♔e5; 18. ♔g6, ♖c6+; 19. ♔g7, ♖a6!; 20. ♔f7, ♔f4. Este era el sentido de la jugada 19. ..., ♖a6. El rey blanco está obligado a ocupar las casillas delante del peón, y ahora en caso de 21. f6, gana 21. ..., ♔g5. **21. ♔g7, ♔g5.** Las blancas abandonaron.

La posición activa del rey y la creación de unos peones pasados resultó más ponderable que la pérdida de material en la partida Botwinnik-Kopylov (Moscú, 1951). Ver diagrama 109.

A **1. ♖b7**, las negras respondieron **1. ..., ♖e8!**. Sacrificando el peón a7, las negras cuentan con crear unos peones pasados y ligados en el centro. **2. ♖xa7?**. Era imprescindible impedir la realización del proyecto





Diagrama 109 Diagrama 110

negro. Después de 2. ♔d2, ♔f3; 3. ♔e1, ♖c8; 4. ♖xe7, ♖xc2; 5. ♖xa7, ♖xf2; 6. ♖xh7, ♖xa2; 7. h4, ♔xe3; 8. ♖e7!, ♔f3; 9. ♖e6, las blancas conseguían las tablas. **2. ..., ♔f3; 3. a4, ♔xf2; 4. a5, g5; 5. a6, ♔xe3; 6. ♖b7, e5; 7. a7, ♖a8; 8. ♖xh7**. No salvaba 8. ♖b5, debido a 8. ..., e4; 9. ♖xf5, ♖xa7; 10 ♖xg5, ♔e2, y el peón "e" cuesta la torre a las blancas. **8. ..., f4; 9. gf, gf; 10. ♔d1, f3; 11. c4**. Si 11. ♔e1, entonces 11. ..., ♖g8; 12. ♔f1, ♖d8, ganando. **11. ..., ♖d8+; 12. ♔c2, f2; 13. ♖f7, ♖a8**. No hay defensa contra la amenaza ♖xa7. Las blancas abandonaron.

Es muy importante asegurar una posición estable y, si es posible, activa, del rey del bando defensor. En el siguiente ejemplo, tomado de la partida Jaunin-Fridman (Leningrado, 1962), el mismo bando fuerte colaboró con la defensa.

La posición del diagrama 110 es un final muy instructivo. Dado que la marcha del rey blanco ofrece poco, porque es perseguido por los jaques de la torre desde abajo, todas las esperanzas están en la posición del rey negro en g7 o h7, las blancas no pueden quitar la torre de c8 por la pérdida del peón c7. Pero si el rey se retira de estas casillas, la retirada de la torre blanca gana inmediatamente (si, por ejemplo, 1. ..., ♔f7, entonces 2. ♖h8, ♖xc7; 3. ♖h7+, o 1. ..., ♔f6; 2. ♖f8+, y 3. c8=♕).

En la partida continuó **1. ..., hg; 2. hg?**. Un error, que deja escapar la victoria. **2. ..., g4+!; 3. fg, ♔h7; 4. g5, ♔g7**. Tablas.

Como ya hemos dicho, el rey blanco no puede dirigirse al peón "c" por los jaques, y el peón "g" está bloqueado por su colega negro. Cuando el peón "g" avance hasta g6, las negras jugarán la torre por la columna "c".

La partida tendría otro resultado si las blancas jugaran 2. ♔xg3. En este caso podrían crear un peón pasado por la columna "f", lo que les ofrece la victoria. Ofrecemos una variante modelo: **2. ♔xg3, ♔h7; 3. h4!, gh+; 4. ♔h3, ♔g7; 5. f4, ♖c1; 6. f5, ♖c2; 7. f6+**, y las negras están en zugzwang. A 7. ..., ♔xf6, sigue 8. ♖f8+, y a 7. ..., ♔f7, gana 8. ♖h8. Si 7. ..., ♔h7, entonces 8. f7.

Veamos ahora algunas posiciones, en las que la torre lucha contra pieza menor. El conocimiento de estos finales tiene una gran importancia práctica.

Hay que advertir, que si sobre el tablero hay peones, entonces la calidad de más, casi siempre resulta suficiente para ganar. Pero si no hay peones sobre el tablero, entonces, por el contrario, en la mayoría de los casos se producen tablas y la victoria es una excepción.

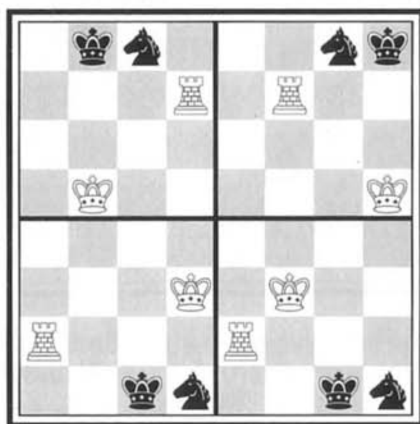


Diagrama 111

En el diagrama 111 se ha dividido el tablero en cuatro sectores, y se ofrecen cuatro posiciones, en las que el rey del bando débil está arrinconado en el borde del tablero. En el sector izquierdo hay posiciones de tablas. Por ejemplo (en el sector superior izquierdo): **1. ♔c6, ♘a7+; 2. ♔b6, ♘c8+; 3. ♔a6, ♔a8; 4. ♖c7, ♔b8; 5. ♖b7+, ♔a8; 6. ♖b1, ♘e7!**. Una jugada imprescindible. Perdería 6. ..., ♘a7, por 7. ♔b6, ♔b8 8. ♖b2, ♘c8+; 9. ♔c6+, ♔a8; 10. ♔c7, ♘a7; 11. ♖b8++, o 6. ..., ♘d6; 7. ♔b6, ♘c8+, (7. ..., ♔b8; 8. ♔c6+), 8. ♔c7, ♘a7; 9. ♖b8++.

7. ♔b6, ♔b8; 8. ♖e1, ♘c8+; 9. ♔c6, ♘a7+; 10. ♔b6, ♘c8+, con tablas. El lector puede observar por sí mismo que si juegan las negras (en el sector izquierdo inferior), se consiguen las tablas sin dificultades después de **1. ..., ♘b2+**.

En la parte derecha del tablero las negras pierden en ambos casos: decide **1. ♔g5**, o **1. ♔g6**, en la parte superior, y **1. ♖a2**, (b2, c2, d2,) en la inferior.

En los finales de torre contra alfil el bando débil pierde sólo si su rey está arrinconado en la esquina cuyo color es el mismo que el color de las casillas por las que se mueve el alfil. Es interesante el estudio del ajedrecista italiano del siglo XVIII Salvio, basado en este tema. El estudio conserva un gran sentido práctico en nuestros días. (Ver diagrama 112).



Diagrama 112

Las blancas ganan empleando un procedimiento original: **1. g7+**. De lo contrario no se saca al rey negro. **1. ..., ♔h7!**. Sólo así, después de 1. ..., ♔g8; 2. ♔g6, o 1. ..., ♗xg7; 2. ♔g6, ♗f8; (2. ..., ♗e5; 3. ♖e7), 3. ♖b8, ♔g8; 4. ♖a8, las blancas triunfan. **2. ♖f7!**. Para no dejar salir al rey de la esquina. **2. ..., ♗d4**, o 2. ..., ♗xg7; 3. ♔g5, ♔g8; 4. ♔g6. **3. g8=♕+!, ♔xg8; 4. ♔g6**. Ahora el alfil no puede ir a ninguna casilla excepto a g1 (por ejemplo, 4. ..., ♗c5; 5. ♖c7, ♗d6; 6. ♖c8+, ♗f8; 7. ♖e8, ♔h8; 8. ♖xf8++), **4. ..., ♗g1**. Ahora parece que no se puede realizar el traslado de la torre a la octava fila tras un ataque al alfil. Pero... **5. ♖f1!, ♗h2; 6. ♖f2, ♗g3**, (6. ..., ♗g1; 7. ♖g2, ♗c5; 8. ♖c2), **7. ♖g2!**. Ahora no es posible 7. ..., ♗f4, o 7. ..., ♗h4, por 8. ♔f5+, o ♔h5+. **7. ..., ♗d6; 8. ♖d2, ♗e7; 9. ♖a2, ♗b4**. No pasaría 9. ..., ♔f8, debido a 10. ♖a8+. **10. ♖a8+, ♗f8; 11. ♖c8, ♔h8; 12. ♖xf8++**. Un bello estudio.

Ejercicios de la lección vigesimoprimera

136. Blancas ♔f5, p. g6. Negras ♔d1, ♖h6. Blancas juegan y ganan.

137. Blancas ♔f4, ♖h6, p. a5. Negras ♔e7, ♖e1, pp. e4, f5. Blancas juegan y ganan.

138. Blancas ♔e5, ♖b2, p. a6. Negras ♔g8, ♖c7, pp. a7, c5. Blancas juegan y ganan.

139. Blancas ♔d3, ♖f1, pp. b2, f4, g4. Negras ♔c5, ♖f8, pp. b5, d5, g6. Juegan blancas. ¿Qué plan de juego tiene mayores perspectivas para las blancas?

140. Blancas ♔b7, ♖a6, p. c6. Negras ♔d6, ♗e4. Juegan blancas. ¿Pueden ganar las blancas?



Lección vigesimosegunda

Finales combinados y finales de damas

Los finales combinados son aquellos en los que participan piezas de diferente tipo. Ya tratamos este tema cuando analizamos los finales de dama contra peón y torre contra alfil y caballo. Ahora trataremos unos finales más comunes y más importantes para la práctica, aquellos en los que alfil y peones luchan contra caballo y peones.

En los finales semejantes, también juegan un papel determinante aquellas circunstancias que son comunes para todos los finales: posición de los reyes, presencia de peones pasados, limitación de la movilidad de las piezas enemigas y el juego para crear una posición de zugzwang. Pero además del significado esencial que tienen estas particularidades, hay otras circunstancias que son específicas para este tipo de finales.

A menudo el alfil es más fuerte que el caballo con las siguientes condiciones: 1) Si el juego se desarrolla en ambos flancos. Ya que el alfil tiene mayor movilidad, puede ir rápidamente a cualquier parte del tablero; 2) Si la posición en el tablero tiene un carácter abierto y pueden crearse (o ya existen) peones pasados. En la mayoría de los casos el alfil es mejor que que el caballo para controlar los peones pasados enemigos y apoyar los propios; 3) Si los peones propios están situados en casillas de color distintas a aquellas por las que se mueve el alfil. De esta manera los peones complementan la fuerza del alfil.

El caballo tiene ventaja sobre el alfil en posiciones de carácter cerrado, con la presencia de peones bloqueados. Si los peones enemigos están fijados en casillas del color del alfil, esto no sólo limita la maniobrabilidad del alfil, sino que ayuda al bando que tiene el caballo, para irrumpir por las casillas del otro color. Con frecuencia la ventaja del caballo sobre el alfil se produce cuando el juego transcurre en un solo flanco. En estos casos el caballo puede atacar tanto las casillas negras como las blancas, y el alfil sólo las casillas de su color. Aquí la movilidad no tiene un significado especial.

En el diagrama 113 tenemos una posición de la partida Golombek-Keres (Margate, 1939). Aquí está claro que el alfil es más fuerte que el



Diagrama 113

caballo: el juego transcurre en ambos flancos, el peón pasado blanco en el centro está bien controlado y más que una fuerza, es una debilidad. Por su parte las negras tienen buenas perspectivas para crear un peón pasado alejado en el flanco de dama. Hay que prestar atención a la armonía en la disposición de las piezas negras: los peones, en general, están en casillas de color blanco (con un alfil de casillas negras), el rey está preparado para trasladarse al centro, y el alfil no está limitado en sus acciones. En la posición de las blancas no hay muchos defectos, pero sí una insuficiencia crónica (la lentitud de su caballo). Y esto determina el resultado de la lucha.

Continuó: **1. ..., ♗f2!**. Forzando 2. g4, lo que abre un camino de invasión adicional para el rey negro (por las casillas f6, g5 y h4). **2. g4, ♔f6; 3. ♔e2, ♗d4; 4. ♔f3**. Defendiéndose de la invasión del rey negro al flanco de rey, pero éste cambia de itinerario. **4. ..., a5!; 5. g5+, ♔e5**. Desde luego, no era posible 5. ..., ♔xg5, por la horquilla 6. ♘e6+. **6. ♘d3+, ♔d6; 7. h4, b5; 8. ♘e1**. Después del avance c6-c5-c4, el caballo no se mantiene en d3. Por ejemplo: 8. ♔e2, c5; 9. ♔d2, c4. Por eso las blancas deciden llevar el caballo a otra posición. **8. ..., ♗c5; 9. ♘d3, ♗b6; 10. ♘f4, ♗d4; 11. ♘d3, c5**. La cierta lentitud de las negras (8. .., ♗c5, en lugar de 8. ..., c5), se explica porque las jugadas del alfil no estropean la posición, y las negras querían pensar con mucho cuidado el plan de ataque decisivo. **12. ♘f4, c4!; 13. bc, bc; 14. ♘d5**. Las blancas llevan el caballo a una casilla central, pero esto no las ayuda en la lucha con el peón pasado y el asalto del rey enemigo.

14. ..., ♔e5; 15. ♘f6, h5; 16. ♘d5, c3; 17. ♘f4, c2; 18. ♘d3+, ♔d6; 19. ♔e2, ♗b2!. Las blancas abandonaron. El peón pasado de las negras

cumplió a la perfección su papel de distracción. Las blancas perdían debido a la siguiente maniobra forzada: **20. ♔d2, c1=♕+; 21. ♘xc1, ♗xc1+; 22. ♔xc1, ♔e5; 23. ♔b2, ♔xe4; 24. ♔a3, ♔f4; 25. ♔a4, ♔g4; 26. ♔xa5, ♔xh4; 27. ♔b5, ♔xg5; 28. a4, h4; 29. a5, h3; 30. a6, h2; 31 a7, h1=♕**.

En el ejemplo examinado, como hemos podido observar, el juego transcurre por todo el tablero, en una posición abierta con peones pasados. Y el alfil resultó más fuerte que el caballo.



Diagrama 114

En el diagrama 114 tenemos una posición de la partida Zubariev-Aleksandrov (Moscú, 1915). La situación es totalmente distinta a la del ejemplo precedente: aquí el alfil está restringido en sus acciones por los peones. Es especialmente desafortunada la disposición de los peones b5, d5 y e6, que, además de otros defectos, crean un "agujero" en c5 (una casilla sin controlar en su campo), al que se dirige el rey blanco. Ocupada la casilla c5, las blancas planean atacar después con el caballo los peones del flanco de rey. Este ataque debe llevar al zugzwang para las negras, porque su alfil está muy limitado en sus acciones.

En la partida continuó: **1. ♔f2, ♔e7**. Si 1. ..., ♔f7, con la intención de dirigir el rey al flanco de rey y organizar un ataque sobre el peón e5, entonces 2. ♔e2, ♔g6; 3. ♘e3!, ♔g5; 4. g3, h5; 5. ♔d3, h4; 6. ♔d4. A la vez que ante el rey negro se erige una barrera insalvable, su colega blanco marcha sin oposición hacia los peones del flanco de dama. Por eso las negras deciden pasar a una defensa activa.

2. ♔e3, ♔d8; 3. ♔d4, ♔c7; 4. ♔c5, ♗c8; 5. ♘b4, ♗b7. Después de 5. ..., a5; 6. ♘c6, a4; 7. ♘d4, ganando. **6. g3, ♗c8; 7. ♘d3**. El caballo se

dirige a los peones del flanco de rey. Como el rey negro no puede abandonar la casilla c7 por la invasión del rey blanco, la defensa recae todo el tiempo sobre el alfil. **7. ..., Ad7; 8. Cf4, g6**. Las negras ya casi están en zugzwang. Si 8. ..., Ac8, entonces 9. Ch5, g6; 10. Cf6, h6; (10. ..., h5; 11. h4!), 11. Cg8, h5; 12. Ce7, g5; 13. Cxc8, Rxc8; 14. Rd6, ganando.

9. Ch3, h6; 10. Cf4, g5; 11. Ch5, Ae8; 12. Cf6, Af7; 13. Cg4, h5; 14. Ce3, Ag6. También es mala 14. ..., g4, debido a 15. Cg2, Ag6; 16. Cf4, Af7; 17. b4!. **15. h4, gh; 16. gh, Ae4**. Con el objetivo de no permitir el traslado del caballo blanco a f4. **17. Cf1, Af3; 18. Cd2, Ae2; 19. Cb3, Ag4; 20. Cd4, Ah3; 21. Ce2, Af5; 22. Cf4, Ag4; 23. b4**, y las negras están en zugzwang. Cualquier jugada lleva a la pérdida de material (23. ..., Rb7; 24. Rd6). Las blancas ganaron.

Consideramos útil completar este breve capítulo con el conocimiento de los finales en los que dos alfiles con peones se oponen a caballo y alfil o dos caballos, también con peones. En casos semejantes la coordinación en las acciones de la pareja de alfiles crean a menudo situaciones que recuerdan al ejemplo examinado de lucha de un alfil fuerte contra un caballo débil (partida Golombek- Keres). Las cualidades de la pareja de alfiles son más sensibles en las posiciones abiertas, con juego en ambos flancos y la presencia de peones pasados.

Un ejemplo característico es el final de la partida Boleslavsky-Randvir (Parnu, 1947).



Diagrama 115

El objetivo de las blancas (ver diagrama 115), es asegurar la promoción de su peón pasado en dama. Continuó: **1. Ae2, f4+; 2. Rf2**, (2.

♔xf4?, ♘e6+ y 3. ..., ♘xc5), **2. ..., h5**. Este peón pasado es, desde luego, bastante menos peligroso que el peón "a", apoyado por los alfiles. **3. a6, ♗c6; 4. ♗e7, ♘e6**. Es mala 4. ..., h4, por 5. ♗d3, ♔h6; 6. ♗xg5+, ♔xg5; 7. ♗e4!. El lector debe prestar atención al siguiente momento importante: el bando que tiene la pareja de alfiles puede cambiar uno de ellos, para pasar a un final favorable más sencillo.

5. a7, ♔f7; 6. ♗d6, ♗a8; 7. ♗d3, ♘g5; 8. ♗xf4, ♘xf3; 9. ♔e3, ♘e1; 10. ♗e4!. Ahora el caballo negro no consigue detener al peón pasado.

10. ..., ♘g2+; 11. ♔d4, ♘xf4; 12. ♗xa8, ♘e6+; 13. ♔d5, ♔e7. No salvaba 13. ..., ♘c7+; 14. ♔c6, ♘xa8; 15. ♔b7, h4; 16. ♔xa8, h3; 17. ♔b8, h2; 18. a8=♕. **14. ♔c6, ♔d8; 15. ♗b7, ♘c7; 16. ♔b6, h4; 17. ♗g2**. Las negras abandonaron. Están en zugzwang después de 17. ..., ♔d7; 18. ♗h3+, ♔d8; 19. ♔b7.

En las ediciones ajedrecísticas se encuentra a menudo la afirmación de que dos alfiles en el final son más fuertes que alfil y caballo o dos caballos. Pero no se debe generalizar sobre la fuerza relativa de estas piezas. Así, en posiciones cerradas, con cadenas de peones bloqueadas, dos alfiles, frecuentemente, no justifican su fuerza. Todo depende de las particularidades de cada posición.



Diagrama 116

En el diagrama 116 tenemos una posición de la partida Klyavin-Ragozin (Riga, 1952). La posición pasiva de los alfiles blancos se acrecienta con los peones doblados en la columna "f". Prácticamente, las blancas están en zugzwang, y se ven obligadas a esperar lo que emprenda el rey enemigo. Decide el ataque de las piezas negras sobre el flanco de rey.

1. ♗d1, ♘f4; 2. ♗c2, f6; 3. ♔f1, ♔f7; 4. ♗d1, ♔g6; 5. ♗c2, ♔g5; 6. ♗b1, ♔h4; 7. ♗c2, ♔h3; 8. ♔g1, h6; 9. ♗b1, h5; 10. ♗c2, ♘d3; 11. ♔f1, ♔xh2; 12. ♔e2, ♔g2. Las blancas abandonan.

El conocimieno de la teoría del final termina con los finales de dama. Con frecuencia advertimos que el principiante rehúsa el paso incluso a finales de damas favorables. Esta actitud, por lo visto, está influenciada por una sobrevaloración de la fuerza de la dama: a muchos les parece que la dama es omnipresente, y "en el peor de los casos" el defensor siempre puede salvarse mediante el jaque continuo.

Desde luego, la amenaza de persecución permanente sobre el rey por parte de la dama enemiga existe, pero se puede rechazar en muchos casos. Primero, se puede organizar una buena cobertura para el rey en la posición inicial en su propio campo y, segundo, se puede realizar una valiente expedición del rey hacia adelante, cubriéndose con sus peones pasados o con la disposición de los peones enemigos.

En los finales de dama, el peón pasado tiene una gran importancia. Además, lo principal, incluso con un número reducido de peones, es su cercanía a la casilla de promoción. Así, por ejemplo, un peón pasado alejado y cercano a la casilla de promoción, resulta un factor más importante que varios peones enemigos alejados de la última fila. Esta circunstancia la determina el hecho de que la dama, por sí sola, sin ayuda del rey, puede llevar el peón a dama, si se le opone una pieza del otro bando.



Diagrama 117

En el diagrama 117 tenemos una posición de la partida Maroczy-Bogoljubov (Dresden, 1936). Siguió: **1. b5!**. Era mala 1. ♕xc6, por 1. ...,

♕f4+; 2. ♔g1, ♕c1+; 3. ♔f2, ♕d2+; 4. ♔f1, ♕d1+, con jaque continuo. Por eso las blancas sacrifican un peón para avanzar su peón "c". Hay que prestar atención a que si en la posición inicial los peones blancos estuvieran dispuestos en las casillas f2, g3, h2 (o h4), el rey en g2, y el peón negro respectivamente en h6, entonces 1. ♕xc6, sería una decisión óptima, ya que el rey blanco tendría asegurada una magnífica cobertura contra los jaques, y los peones blancos del flanco de dama avanzarían sin oposición.

1. ..., cb; 2. c6, ♕c2; 3. ♕d5, (era más lógica 3. c7, inmediatamente), **3. ..., ♔h6; 4. ♕d6, ♕c4; 5. c7!, ♔h7; 6. ♕d7.** Como no se puede asegurar simultáneamente la cobertura del rey en el lado derecho del tablero y forzar el avance del peón "c", las blancas se deciden por un largo viaje para el rey.

6. ..., ♕f4+; 7. ♔g1, ♕c1+; 8. ♔f2, ♕c5+; 9. ♔e2, ♕c2+; 10. ♔e3, ♕c5+; 11. ♔e4, ♕c4+; 12. ♔e5, ♕c3+; 13. ♔d5, ♕c4+; 14. ♔d6, ♕b4+; 15. ♔c6, ♕c3+; 16. ♔b7. Las negras abandonaron, ya que no hay defensa contra 17. c8=♕.

Hay que advertir, que en la 4ª jugada las blancas no tomaron el peón negro. Esta fue una decisión correcta, pues el peón b5 aseguró una cobertura para el rey blanco.

Ejercicios de la lección vigesimosegunda

141. Blancas ♔h4, ♗d6, p. h3. Negras ♔f3, ♘d1. Las blancas juegan y ganan.

142. Blancas ♔g1, ♘c7, pp. b6, c5. Negras ♔f3, ♗b1, pp. b7, f7. Las blancas juegan y ganan.

143. Blancas ♔h2, ♗c5, pp. d5, f3, g2, h3. Negras ♔h7, ♘a4, pp. e6, f7, f6, h6. ¿Cómo jugaría usted?

144. Blancas ♔a8, ♕b2, p. b7. Negras ♔b6, ♕h1. Juegan las negras. ¿Cómo obtienen las blancas la victoria después de las respuestas negras 1. ..., ♔a6, o 1. ..., ♔c7?

145. Blancas ♔h2, ♕c8, pp. b5, g2, h3. Negras ♔h7, ♕e4, pp. f7, h4. Las blancas juegan y ganan.



Lección vigesimotercera

Sobre la estrategia y la táctica en el ajedrez

En el ajedrez, como en cualquier otra actividad, en la que se tiene libertad para elegir una decisión, a menudo surge la pregunta: ¿qué hacer? y ¿cómo jugarlo? Puede parecer que intentamos forzar una puerta abierta: desde luego, en el ajedrez, el principal objetivo del juego es dar mate al rey enemigo, y el medio más empleado y esperanzador para conseguir este objetivo es obtener previamente ventaja de material suficiente para la victoria.

Sin embargo, en la práctica real del ajedrez, es dudoso que se pueda satisfacer con esta respuesta a la pregunta ¿qué hacer? Este es un llamamiento de carácter general, que compete a la administración de las acciones.

Resulta que el principal objetivo del juego del ajedrez, dar mate al rey enemigo, resulta difícil conseguirlo por medios directos. Para llegar al resultado final es imprescindible la transformación de múltiples situaciones, y para cada una de ellas se presenta la realización de determinados objetivos independientes, separados en relación con el principal objetivo del juego. El famoso ajedrecista holandés, campeón mundial en el intervalo 1935-1937, M. Euwe, indicó: *"En los intentos de resolver una difícil prueba matemática nunca trato de ir directamente al resultado final, sino que siempre intento descomponer el problema en partes separadas, que me dan la posibilidad de estudiar las dificultades por separado y simplificar el problema que tengo ante mí. También en el ajedrez. Quien se sitúa ante una partida de ajedrez con el único objetivo de dar mate al rey contrario, nunca será un buen ajedrecista. Para resolver el problema, dar mate al rey enemigo, primero hay que suplirlo con otros más sencillos, la obtención de pequeñas ventajas posicionales... El que se esfuerza en un objetivo demasiado lejano, comete un grave error, como aquél que juega sin un objetivo claro"*. De esta manera, en el juego (al igual que en cualquier otra compleja actividad), el ajedrecista, a la par que por el resultado final, debe guiarse por unos objetivos intermedios.

La obtención de cada uno de estos objetivos está ligada con la creación y realización de un determinado *plan* de acciones sobre el tablero de ajedrez. En los ejemplos examinados en este libro, ya hemos advertido algunos planes en el desarrollo del juego. Así, por ejemplo, en la posición de dama contra torre se obtenía la victoria mediante la realización de sucesivas etapas de un plan: a) ganar la torre; b) arrinconar al rey enemigo en un borde del tablero; c) dar mate al rey arrinconado.

El plan elaborado responde a la pregunta: ¿qué debe hacer el ajedrecista en ésta o aquella posición?, ¿por qué cambios de posición de las piezas sobre el tablero debe esforzarse? Para la creación de un plan, el ajedrecista no debe actuar "a ciegas", sino que debe apoyarse en la *valoración de la posición*, esto es, considerar ciertos indicios típicos en la disposición de las piezas. Estos indicios típicos dividen la teoría del ajedrez en la *estrategia* (relativamente estable) y la *táctica* (más dinámica). Los indicios estratégicos se refieren a la movilidad de las piezas, el dominio del centro, la posición del rey, el dominio de las líneas abiertas, la disposición de los peones, la ventaja de material y otras.

Los indicios estratégicos en su conjunto, constituyen la estrategia ajedrecística, que es un factor determinante para la valoración de la posición y la elección de un plan. Los indicios tácticos constituyen la táctica ajedrecística, que asegura la realización concreta de un plan establecido. La táctica, en general, se manifiesta en diversos procedimeintos concretos (jugadas aisladas y variantes) para resolver los problemas que aparecen ante un plan. Así, por ejemplo, en la posición recordada de dama contra torre, una de las etapas más importantes del plan es ganar la torre, y se realiza gracias al ataque doble de la dama por la diagonal, atacando simultáneamente al rey y la torre enemigos. El ataque doble es uno de los procedimientos tácticos más empleados.

El conocimiento de los principales elementos de la estrategia y la táctica ajedrecísticas debe ilustrarse preferentemente con ejemplos de medio juego. Se llama medio juego al estadio central de la partida de ajedrez. Se caracteriza por el gran número de piezas en actividad por ambos bandos.

A diferencia de la apertura, en las que las piezas aún se preparan para emprender las acciones, o el final, en el que el número reducido de piezas que quedan sobre el tablero limita la fantasía de los adversarios, el medio juego, por lo general, está lleno de posiciones con una lucha pletórica, aguda y en extremo tensa. Precisamente en el medio juego el rey está sometido a mayores peligros.

La exposición de los fundamentos de la estrategia y la táctica ajedrecísticas empieza con el examen de los ejemplos tácticos. Mi dilatada experiencia en la enseñanza del ajedrez demuestra que este es el camino más óptimo para su aprendizaje. Efectivamente, antes de elaborar los planes de combate, es preciso estudiar las armas que se van a emplear en la guerra.

Los procedimientos tácticos, bien una jugada aislada o una variante, se dirigen a la obtención de un resultado concreto inmediato (ataque, defensa, ganancia de material, dar jaque o incluso mate, y otros). Los procedimientos tácticos pueden llevar tanto un carácter forzado como voluntario. A los procedimientos tácticos con un carácter forzado sobre el tablero se les denomina *combinaciones. La combinación es una variante forzada con sacrificio, que lleva a una determinada ganancia.*

Es difícil subestimar el significado táctico en la lucha ajedrecística, y en especial en las partidas de principiantes. Un error táctico, por lo general, resulta más grave que uno estratégico. Euwe advirtió correctamente, que si elegimos un plan sin fundamentos, por ejemplo, llevar a cabo un ataque en el flanco de dama, y no en el de rey, entonces tras un correcto contraataque del enemigo podemos caer gradualmente en una posición difícil, pero si no advertimos una amenaza de mate, entonces la derrota es inmediata.

Ahora examinaremos sucesivamente diversos ejemplos tácticos típicos. Es cierto que con algunos de ellos (doble ataque, clavada y otros) ya se ha encontrado el lector brevemente en páginas precedentes de este libro. Pero ahora veremos detalladamente las características y composición general de los sistemas tácticos empleados en el juego.

Doble ataque.

Es un ataque simultáneo a dos (o más) objetos en la disposición del enemigo. El doble ataque puede realizarlo una pieza, incluido el rey, pero, a menudo, los intérpretes de este ejemplo son la dama y el caballo. La primera, gracias a su movilidad y, el segundo, por la fuerza de su original avance, que le permite saltar a través de las piezas propias y enemigas.

En el diagrama 118, tenemos una posición de la partida Keres-Gligoric (Belgrado, 1959). Las blancas ganan con la siguiente combinación: **1. ♖xg7!, ♗xg7; 2. ♕g4.** Ahora amenaza no sólo 3. ♕xg7++, sino también 3. ♘h6+, ganando la dama. Las negras jugaron **2. ..., ♕xf5**, pero esto no las salvó de la derrota.

El ataque doble puede realizarlo no sólo una pieza aislada, sino también dos piezas que coordinen al mismo tiempo sus acciones. Esto se demuestra en el siguiente fragmento de la partida Krogius-Martiushov (Tula, 1948).



Diagrama 118



Diagrama 119

Después de la jugada de las blancas (ver diagrama 119), **1. ♕c6!**, es evidente que las fuerzas conjuntas de la dama y el caballo asestan a las negras un fortísimo ataque doble, contra el que no hay defensa satisfactoria. A **1. ..., ♕xc6**, sigue **2. ♘xe7+, ♔f8; 3. ♘xc6**, y 1. ..., ♕d8, o 1. ..., ♖c8, son malas por 2. ♘xe7+.

Es interesante el ataque doble que se realiza tras la jugada de enroque. Ofrecemos esta breve partida completa: **1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗b5, a6; 4. ♗a4, d6; 5. ♗xc6+, bc; 6. d4, f6; 7. ♘c3, ♖b8; 8. ♗e3, ♖xb2!?; 9. de, fe; 10. ♘xe5, de?**. Era imprescindible 10. ..., ♕f6!; 11. ♗d4, de; 12. ♕h5+, ♕g6; 13. ♕xe5+, ♘e7; con una posición aguda y difícil de valorar. **11. ♕xd8+, ♔xd8; 12. 0-0-0+**. Ahora perece la torre b2, con lo que la posición de las negras está perdida.

El ataque simultáneo de caballo o peón a dos piezas enemigas se llama "horquilla". Pero no sólo con el ataque inmediato a dos piezas enemigas se agotan las posibilidades de asestar un ataque doble tanto para el caballo y peón, como para otras piezas. En algunos casos el ataque doble se realiza combinando el ataque a una pieza enemiga con una amenaza no inmediata, sino una posibilidad de un cambio favorable de la posición en un futuro cercano (por ejemplo, con la amenaza de dar mate en algunas jugadas, avanzar un peón a dama, etc...).

En el diagrama 120 tenemos una posición que surgió en la partida Boleslavsky-Taimanov (Moscú, 1952). Las blancas se decidieron por el avance de su peón pasado: **1. d6, cd; 2. cd**. ¿Qué hacen las negras? Si toman directamente el peón (2. ..., ♘xd6), entonces el resultado de la lucha lo decide un ataque doble de la torre, 3. ♖d3. Parece que las



Diagrama 120

negras pueden eludir la perdida citada cambiando previamente las torres. Pero resulta que a 2. ..., ♖xe3, sigue la inesperada 3. d7!, dejando a las negras en una posición sin perspectivas. La jugada 3. d7, también es un ataque doble, pues combina el ataque a la pieza enemiga (caballo e8) con la amenaza de transformar, a la jugada siguiente, el peón en dama (4. d7-d8=♕).

La interacción, la defensa mutua entre las piezas propias, es la mejor defensa contra el ataque doble. El aislamiento en la posición de las fuerzas es la premisa fundamental para la realización de este procedimiento táctico.

Ataque descubierto.

Con frecuencia el ataque directo a cualquier pieza o la amenaza inmediata de dar mate, transformar un peón en dama, dar jaque continuo, etc. son fáciles de advertir. El procedimiento táctico más pérfido es el ataque descubierto. Este procedimiento de juego surge cuando cualquier pieza, dispuesta en el camino de acción de su propia dama, torre o alfil, se traslada a otro lugar, abriendo a sus propias fuerzas la posibilidad de asestar un ataque a un objetivo enemigo.

En el diagrama 121 tenemos una posición de la partida Krogius-Sergievsky (Voronezh, 1959). Juegan las blancas. Jugando **1. ♘g6!**, las blancas "descubren" el ataque a la dama negra y al mismo tiempo el caballo ataca a la torre e7. En este caso, gracias al ataque descubierto, la partida se resolvió inmediatamente a favor de las blancas. Las negras abandonaron, ya que era insatisfactorio para ellas tanto **1. ..., ♕xf5; 2. ♘xe7+, ♔h8; ♘xf5**, como **1. ..., ♕d7; 2. ♘xe7+, ♕xe7; 3. cb, ab; 4. ♖xb6, ♖xa2; 5. ♖b8.**



Diagrama 121



Diagrama 122

A un caso particular del ataque descubierto pertenecen el jaque descubierto y el jaque doble. Ya hablamos algo de estos procedimientos de juego, por eso recordamos que en el jaque descubierto se mueve en el tablero una pieza, y el jaque lo da otra, la descubierta. Por lo general el jaque descubierto es muy peligroso, especialmente cuando la pieza que descubre realiza una captura o un ataque. Para ello hay que tener en cuenta que la pieza que descubre es intocable, ya que el adversario está ocupado en parar la amenaza al rey de la pieza que anuncia el jaque.

El jaque doble es, por lo general, aún más efectivo. Aquí el ataque al rey lo realiza no sólo la pieza descubierta, sino también la pieza que descubre el jaque. Veamos algunos ejemplos.

A simple vista, las blancas están mal (diagrama 122). Pero el sacrificio de la dama permite crear un fuerte ataque sobre el rey negro. Ofrecemos una posición de la partida Krejcik-Lajtjeb (Viena, 1951). Continuó: **1. ♕xg5!, hg; 2. ♖xg6+, ♔h7; 3. ♖xe6+**. Jaque descubierto. **3. ..., ♔g8; 4. ♖g6+, ♔h7; 5. ♖xd6+, ♔g8; 6. ♖g6+, ♔h7; 7. ♖xc6+, ♔g8; 8. ♖g6+, ♔h7; 9. ♖xb6+, ♔g8; 10. ♖g6+, ♔h7; 11. ♖a6+, ♔g8; 12. ♖xa2**, y las blancas ganaron.

A este procedimiento excepcional para aprovechar la efectividad del jaque descubierto se le denomina el molino. Los principales actores en la creación del molino son, a menudo, el alfil y la torre. Para ello es importante que el alfil no se encuentre atacado, porque entonces el molino no funciona.



Diagrama 123

En el diagrama 123 tenemos una posición de la partida Johannessen-Stahlberg (Estocolmo, 1961). Las blancas realizan su ventaja por el procedimiento más rápido, aprovechando la fuerza de un jaque doble. En la partida siguió: **1. ♖e7!, ♕xa6; 2. ♖xf7+!, ♔xf7; 3. ♘e5++, ♔f6.** Otra retirada llevaba al mate en una jugada. **4. ♘g4+.** Las negras abandonaron, debido a 4. ..., ♔f5; 5. ♕d5+, ♔g6; 6. ♕e6+, ♔h5; 7. ♕f5+, g5; 8. ♕xh7++.

Como ya hemos visto, la defensa contra el ataque descubierto (y en especial contra el jaque doble y descubierto), es difícil. Debemos prestar atención a la situación de las piezas enemigas en las diagonales, filas y columnas, en las que se encuentran nuestras piezas principales sin una cobertura suficiente (y ante todo el rey).

Ejercicios de la lección vigesimotercera

146. Blancas ♔g2, ♖b1, ♗e3, pp. b5, f2, g3, h4. Negras ♔d6, ♖a5, ♗d8, pp. b6, f7, g6, h7. Las blancas juegan y ganan.

147. Blancas ♔g1, ♕g3, ♖a1, ♖c1, ♗d2, ♗d5, pp. a4, b2, d3, e4, f2, g2, h3. Negras ♔h8, ♕e7, ♖c8, ♖f8, ♘a5, ♘c7, pp. a6, b4, d4, e5, f7, g6, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

148. Blancas ♔g1, ♕c3, ♖d1, ♖e1, pp. a2, b3, c2, f2, g2, h3. Negras ♔g8, ♕f6, ♖e5, ♖e4, pp. a7, b6, c5, d5, g7, h5. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

149. Blancas ♔g1, ♕e5, ♖c1, ♖f1, ♗b1, ♘c3, ♘f4, pp. a3, b2, d4, f2, g2, h2. Negras ♔h7, ♕d8, ♖c8, ♖f8, ♗e6, ♘c6, ♘g7, pp. a7, b7, d5, f7, g6, h6. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

150. Blancas ♔e1, ♖a1, ♖h1, ♗c1, ♗e2, ♘f3, pp. b2, b3, c3, c6, e3, f2, g2, h2. Negras ♔e8, ♖a8, ♖h8, ♗e4, ♗f8, ♘b8, ♘c5, pp. a7, b7, e7, f7, g6, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

151. Blancas ♔f1, ♕d5, ♖c1, ♘g1, pp. a2, b5, c4, f2, g3. Negras ♔h5, ♕b7, ♖h1, ♗f3, pp. a7, b6, e4, f7, g5, h7. Las negras juegan y ganan.

152. Blancas ♔g1, ♕b3, ♖a1, ♖e1, ♗c1, ♘c3, ♘f3, pp. a4, b2, d4, f2, g2, h2. Negras ♔e8, ♕f5, ♖a8, ♖h8, ♗d7, ♗g7, ♘f6, pp. a6, b7, d5, e7, f7, g6, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

153. Blancas ♔h1, ♕d1, ♖f1, ♗d2, ♘c2, ♘a4, pp. a2, b3, f3, g3, h2. Negras ♔g8, ♕d6, ♖e8, ♗g7, ♘d3, ♘d7, pp. a5, d5, f7, g6, h7. Las negras juegan y ganan.

154. Blancas ♔g1, ♕f3, ♖e1, ♖h1, pp. a3, b2, f2, g4, h2. Negras ♔g8, ♕c6, ♖d5, ♗h3, pp. a7, f6, f7, h7. Las negras juegan y ganan.

155. Blancas ♔h1, ♕d3, ♖a1, ♖e4, ♘g5, pp. a2, b2, g2, h2. Negras ♔h8, ♕f2, ♖d8, ♖f8, ♘c2, pp. a7, b7, g7, h7. Las blancas juegan y ganan.



Lección vigesimocuarta

La clavada
El cierre de líneas

Entre los procedimientos tácticos más empleados se encuentra la clavada. La clavada es un ataque de una pieza de largo alcance (dama, torre, alfil), a una pieza enemiga, que cubre a otra de un valor más alto o una casilla importante.

La pieza o la casilla cubierta deben tener un valor considerable, ya que de lo contrario la clavada pierde su significado. La clavada, generalmente, limita sensiblemente la movilidad de las piezas enemigas y, en algunos casos, hablando figuradamente, provoca parálisis en sus acciones. Este procedimiento es especialmente peligroso cuando la pieza clavada cubre al rey. En posiciones semejantes, la pieza clavada no puede retirarse de la línea de ataque enemiga o asegurar la defensa de cualquier otra pieza propia.



Diagrama 124

En el diagrama 124 se ofrece una posición de la partida Bründtrup-Budrich (Berlín, 1954). Las blancas realizan una clavada: **1. ♗c5**. La dama negra cubre al rey y por eso no puede retirarse de la diagonal a3-

8. Sin embargo, parece que la negras encuentran defensa. Intentan eliminar la pieza blanca que ejerce la clavada mediante una contraclavada, para así salvar su dama. **1. ..., ♗b6**. Ahora 2. ♗xb6, ♕xb6+, lleva a un final de damas igualado. Pero las blancas oponen al cálculo de su enemigo un nuevo argumento: **2. ♕f4+!**. En esto consiste todo. La dama clavada de las negras no puede tomar en f4. Las negras abandonaron. En este ejemplo se produjo un cruce original de clavadas.

En uno de los capítulos precedentes del presente libro ya dijimos que las clavadas se realizan por las diagonales, filas y columnas, y que por lo general, las piezas que realizan la clavada son la dama, la torre y el alfil. Pero en algunos casos la culminación de este procedimiento de juego se corona con una jugada de caballo.

Veamos un ejemplo, que también debe servir de precaución sobre el excesivo aumento de la concentración de material sobre el tablero de ajedrez: Rubinstein-Vidmar (Berlín, 1918) **1. d4, ♘f6; 2. c4, e5; 3. de, ♘g4; 4. ♘f3, ♘c6; 5. ♗f4, ♗b4+; 6. ♘bd2, ♕e7; 7. a3, ♘ge5; 8. ab??, ♘d3++**. Es curioso que esta partida se jugara entre dos famosos grandes maestros. En lugar de 8. ab??, debieron continuar 8. ♘xe5, ♘xe5; 9. e3, o 9. ♗xe5.



Diagrama 125

En el diagrama 125 tenemos una posición de la partida Kotov-Keres (Budapest, 1950). Juegan las blancas. Se jugó **1. ♘f4!!**. Una clavada doble facilita la posibilidad de realizar esta jugada bonita y muy fuerte. La primera se produce en la diagonal h4-d8 (sería mala 1. ..., gf, por 2. ♗xd8), y la segunda por la diagonal b1-h7 (no es posible 1. ..., ♘xf4, debido a 2. ♕h7++). En el último caso la pieza clavada no cubre una

pieza, sino una casilla importante (en la que la dama blanca puede asestar mate al rey negro). Hay que decir que el principiante no presta mayor atención a las clavadas de este tipo (cuando se cubre una casilla importante). Aconsejamos recordarlo.

Regresemos a la partida. Después de **1. ..., gh; 2. ♘xg6**, el rey negro está en una posición peligrosa. Se amenaza el ataque descubierto 3. ♘e7+, y 4. ♕h7++. Por eso se vieron obligadas a jugar **2. ..., ♖e8**. Ahora a 3. ♘e7+, no sigue 3. ..., ♖xe7, por 4. ♕h7+, ♔f8; 5. ♕h8++, sino 3. ..., ♔f8, y el rey negro emprende la huida. **3. ♘h8!**. Arrastrando al rey negro al mate. Es importante advertir que los procedimientos tácticos no se realizan, por lo general, aislados, sino en combinación con otros. Así, en el ejemplo examinado, primero se empleó el procedimiento ya conocido del ataque descubierto y ahora se ha realizado el procedimiento de atracción (del que hablaremos con detalle más tarde).

3. ..., ♖e7. Si 3. ..., ♕e7, entonces 4. ♕h7+, ♔f8; 5. ♕xh6+, ♔g8; 6. ♗h7+ (atracción), 6. ..., ♔xh8; 7. ♗g6+ (ataque descubierto), 7. ..., ♔g8; 8. ♕h7+, ♔f8; 9. ♕h8++. Perdería 3. ..., ♕d7, por 4. ♕h7+, ♔f8; 5. ♘g6+. **4. ♕h7+, ♔f8; 5. f4!**. El peón se incorpora al ataque. Esto también tiene su significado en la variante: 5. ..., ♔e8; 6. ♘xf7, ♖xf7; 7. ♗g6, ♕e7; 8. 0-0, ♕f8; 9. f5. **5. ..., ♘xc4; 6. f5!, ef**. De lo contrario 7. f6. **7. 0-0, ♗c8; 8. ♗xf5, ♗xf5; 9. ♖xf5, ♔e8; 10. ♖xf7, ♔d7; 11. ♕f5+, ♔c6; 12. ♕f6+, ♔d7; 13. e6+, ♔c6**. Es mala 13. ..., ♔d6, por 14. ♖xe7, ♕xe7; 15. ♘f7+, ganando la dama. **14. ♖xe7, ♕xh8**. Las blancas no sólo tienen ventaja de material, sino también un fuerte ataque. Ganaron rápidamente.

El bando que está clavado, con frecuencia debe desviar para la defensa un número mayor de fuerzas que las atacantes. Así, incluso en los ejemplos más sencillos de clavada, la pieza que clava "ata" a dos, la clavada y la cubierta. Por eso el ajedrecista, al realizar una clavada recibe, a menudo, la posibilidad de aprovechar su mayoría de fuerzas en otro sector del tablero, pues prácticamente tiene allí ventaja de material.

En el diagrama 126 tenemos una posición de la partida Capablanca-Schroeder (Nueva York, 1916). Formalmente las negras tienen ventaja de material (alfil por dos peones), pero éste está clavado por la columna "c" y por la quinta fila, sus piezas están apiñadas y restringidas en su movilidad. Aprovechando esta circunstancia las blancas fuerzan el avance de su peón pasado en el lado contrario del tablero.

Siguió: **1. h4!**. Aquí las negras decidieron librarse lo antes posible de una de las clavadas e hicieron una jugada demasiado arriesgada: 1. ..., f5, debilitando su peón e6. Después de 2. ♕g7, ♖e7; 3. ♕e5, ♖c6?; (3. ..., ♖ec7; 4. ♕xe6+, ♖c6; 5. ♕xf5), 4. ♖xc5!, se vieron obligadas a abandonar, ya que a 4. ..., ♖xc5, gana 5. ♕d6+.



Diagrama 126

Veamos qué pasaría si las negras eligieran el camino más natural, **1. ..., ♖c7**, planeando doblar torres por la columna "c" y después retirar el alfil, librándose de la clavada.

El análisis demuestra que en este caso las blancas tenían todas las posibilidades para aprovechar favorablemente la posición de las piezas negras. Es instructiva la siguiente variante forzada: **2. h5!, ♖ec8; 3. h6, ♗d6; 4. ♕xa5+, ♔xa5; 5. ♖xc7, ♖xc7**. Si 5. ..., ♗xc7, entonces 6. ♖c6!. En esta curiosa posición la única torre blanca no sólo mantiene la clavada sobre dos piezas enemigas, ¡sino que al mismo tiempo bloquea al rey negro! **6. ♖xc7, ♗xc7; 7. f4**. No dejando ir al alfil a la gran diagonal. **7. ..., ♗d8; 8. g4, ♗f6; 9. g5, ♗h8; 10. e4, ♔b6; 11. f5, ef; 12. ef, ♔c6; 13. g6, fg; 14. fg, ♔d6; 15. g7**, ganando.

¿De qué manera podemos conseguir librarnos de la clavada? Existen algunas posibilidades. La más evidente consiste en quitar la pieza cubierta de la línea de la clavada. También es posible construir una barrera, es decir, colocar en la línea de la clavada otra pieza por lo general de menor valor. Así, en la partida Capablanca-Schroeder, las negras intentaron con la jugada 1. ..., f5, crear una barrera por la quinta fila (si bien es cierto que no resultó efectiva). En calidad de barrera se emplea con frecuencia el peón. Este es un medio relativamente pasivo para librarse de la clavada.

La lucha más activa contra la clavada se realiza mediante la eliminación o desviación de la pieza que efectúa la clavada.

Tenemos ante nosotros (ver diagrama 127) una posición de la partida Sanzhin-Sergeev (Ulan-Udé, 1947). Juegan las negras. A primera vista, su posición es desesperada. La dama está clavada y después



Diagrama 127

de los cambios el caballo de ventaja debe ofrecer la victoria. Pero acude en su ayuda un sacrificio de desviación: **1. ..., ♖xa2!; 2. ♕xa2, ♕h5+; 3. ♖h3, ♕xe5+; 4. ♔h1, ♕e1+; 5. ♔h2, ♕g1++.**

Y, por fin, un método radical, que se encuentra raramente, para liquidar la clavada, es el sacrificio de la pieza cubierta mediante el movimiento de la pieza clavada. En la partida Razuvaiev-Kupreichik (Dubna, 1971), después de las jugadas **1. c4, e5; 2. ♘c3, ♘c6; 3. ♘f3, f5; 4. d4, e4; 5. ♗g5, ♘f6; 6. d5?, ef; 7. dc, fg; 8. cd+**. Las blancas contaban sólo con 8. ..., ♗xd7, o 8. ..., ♕xd7, firmemente convencidas de la solidez de la clavada por la diagonal h4-d8. Si embargo, como "una piedra caída del cielo", continuó: **8. ..., ♘xd7!**. A 9. ♗xd8, las negras reciben una nueva dama (9. ..., gh=♕), y a 9. ♗xg2, sigue 9. ..., ♕xg5. En ambas variantes las negras tienen una ventaja de material decisiva.

En casos semejantes tiene lugar una clavada inútil, basada en un cálculo erróneo.

Cierre de líneas

Este procedimiento táctico se emplea para eliminar la interacción entre las piezas del enemigo. Con él se corta (a menudo mediante sacrificio) la comunicación entre las fuerzas enemigas. A diferencia de la clavada, en la que la obtención de una ventaja no se produce en el acto, sino en el transcurso de algunas jugadas, el efecto del cierre de líneas debe ser, por lo general, inmediato. El cierre de líneas se realiza por las diagonales, filas y columnas mediante el traslado de cualquier pieza a una de estas líneas.

En el diagrama 128 tenemos una posición de la partida Nenarokov-Grigoriev (Moscú, 1923). Juegan las negras. Intentan transformar en



Diagrama 128



Diagrama 129

dama uno de sus peones, pero las blancas han tomado las medidas necesarias: la torre detiene al peón "d"; y el alfil, al peón "h". Sin embargo, las negras tienen la posibilidad de violar la coordinación de las acciones de las piezas blancas.

1. ..., ♗d6!!. ¡Excelente! Se ha asestado un golpe preciso, decisivo, al nudo de comunicaciones. **2. ♖xd6.** Desde luego, perdía rápidamente 2. ♔xd2, ♗xc7; 3. ♖h8, h2, y el peón es imparable. **2. ..., h2**. Las negras, al atraer a las piezas blancas a la casilla d6, tras cualquier captura del alfil, han creado una sobrecarga en sus acciones, ya que una pieza sola no está en condiciones de ocuparse de los dos peones pasados alejados. **3. ♖xd2, h1=♕**, y las blancas abandonaron.

En el siguiente ejemplo (diagrama 129), el éxito de un ataque de las blancas sobre el rey negro (es atractiva la idea de jugar ♕xg6+), está obstaculizado por la posición de la dama en b6, que defiende la sexta fila. Con un sacrificio de torre, las blancas cortan el control de la dama sobre la casilla g6.

En la partida Klinger-Koperlich (Berlín, 1984), a la que se refiere esta posición del diagrama 129, se jugó: **1. ♖c6!, bc; 2. ♕xg6+, ♔h8; 3. ♕h5+ ♔g8; 4. ♕xg5+, ♔h7; 5. ♗e4+, f5**. Obligado. Si 5. ..., ♔h8, entonces 6. ♕h6+ y 7. ♕h7++!. **6. ♗xf5+, ♖xf5; 7. ♕xf5+**. Las blancas tienen una ventaja de material decisiva, tres peones de ventaja. Las negras abandonaron.

Ejercicios de la lección vigesimocuarta

156. Blancas ♔b1, ♕f4, ♖c1, ♖h3, pp. a2, b2, d5, f6, h4. Negras ♔c8, ♕b4, ♖d8, ♖f8, pp. a7, c4, c5, g6, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

157. Blancas ♔g1, ♕f2, ♖f1, ♗d1, ♘h1, pp. b2, d3, d5, e4, g2, h2. Negras ♔g8, ♕b6, ♖c8, ♘d4, ♘f6, pp. a7, d7, e5, f7, g7, h7. Las negras jugan y ganan.

158. Blancas ♔g1, ♕a2, ♖b1, ♖b2, ♗f1, pp. e3, f2, g3, h2. Negras ♔g8, ♕d7, ♖b7, ♖b8, ♗b5, pp. a5, d5, f7, g7, h6. Las blancas juegan y ganan.

159. Blancas ♔g1, ♕f2, ♖f1, ♖g2, pp. a2, b3, c4. Negras ♔h8, ♕c5, ♖e8, ♖g5, pp. a5, g7, h6. Las negras juegan y ganan.

160. Blancas ♔g1, ♕g4, ♖d1, ♗g5, pp. a2, b2, c3, e5, g2, h2. Negras ♔e8, ♕c7, ♖h8, ♘e7, pp. a7, b6, c5, e6, f7, g6, h7. Las blancas juegan y ganan.

161. Blancas ♔g1, ♕d1, ♖f1, ♗g5, ♘e4, pp. c2, d3, f2, g2, g3. Negras ♔e8, ♕d8, ♖h8, ♗c5, ♘f6, pp. d6, e5, f7, g7. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

162. Blancas ♔h1, ♕g6, ♖a1, ♖h3, ♗e5, pp. a2, b2, c4, f4, g2, h2. Negras ♔h8, ♕f2, ♖a8, ♖f8, ♘g4, pp. a7, b6, c5, f5, g7, h7. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

163. Blancas ♔g1, ♕f3, ♖a1, ♖e6, ♗c1, ♘g5, pp. a2, b2, c2, f2, g4, h2. Negras ♔g8, ♕d7, ♖a8, ♖h8, ♗f8, ♘c6, pp. a7, b7, c4, c7, d5, g7, h7. Las blancas juegan y ganan.

164. Blancas ♔h1, ♕b2, ♖d1, ♗g2, ♗g7, pp. a2, b4, f3, g3, h2. Negras ♔g8, ♕e3, ♖d8, ♘b7, ♘d5, pp. a6, b6, f7, g6, h7. Juegan las negras. ¿Cómo jugaría usted?

165. Blancas ♔e2, ♖a1, ♗c1, ♘e4, pp. a2, b2, c3, f2, f3. Negras ♔c8, ♖d8, ♗g7, ♘e5, pp. a7, b7, f4, h3, h5. Las negras juegan y ganan.

166. Blancas ♔h2, ♕f3, ♖e5, ♗d4, pp. c3, h3, h6. Negras ♔h8, ♕d6, ♖g5, ♗e8, pp. b5, d5, f5, h7. Las blancas juegan y ganan.



Lección vigesimoquinta

Desviación y atracción

La ***desviación*** es uno de los procedimientos tácticos más populares. A menudo la desviación se relaciona con la "destrucción de la defensa", esto es, se desvía a una pieza enemiga que custodia una casilla importante o a otra pieza. El bando atacante aprovecha este alejamiento de la guardia para asestar un golpe en el sector principal de la lucha.

Sin embargo, la desviación no sólo se emplea para debilitar la defensa, sino que su objetivo también es desorganizar las acciones activas del contrario. Recordemos, por ejemplo, el papel del peón pasado alejado como factor de distracción en una serie de finales de peones. Por eso la desviación es un procedimiento de juego universal, válido tanto en el ataque como en la defensa.

La desviación se realiza bien mediante el ataque directo de cualquier pieza, bien con una jugada que contenga un considerable peligro potencial para el enemigo. Como medio de desviación puede servir toda pieza sin excepción (el rey, preferentemente en los finales). Los ejemplos de este procedimiento táctico a menudo están unidos con el sacrificio de material.

En el diagrama 130 tenemos una posición de la partida Mikenas-Bronstein (Tallin, 1965). Juegan las negras. Las posibilidades de ambos bandos son recíprocas. Es cierto que hay una circunstancia en la posición que puede ser peligrosa para las blancas, la invasión de las negras por la primera fila. Pero el ataque directo 1. ..., ♕e1+ no da nada debido a 2. ♕f1. Las negras, no obstante, encuentran una combinación original, cuyo objetivo consiste en la desviación de uno de los defensores de la primera fila.

Continuó: **1. ..., ♖xa3!!**. La torre ataca a un peón triplemente defendido y resulta invulnerable. Examinemos las variantes posibles. En primer lugar, es claramente insatisfactoria 2. ba, por 2. ..., ♕xa1+; 3. ♖b1, ♖e1+; 4. ♕f1, ♕xb1. Perdería 2. ♖xa3, debido a 2. ..., ♕e1+ y mate a la jugada siguiente. Tampoco salva la retirada de la dama: 2. ♕d1, ♖xa1; 3. ♕xa1, ♕e1+; 4. ♕xe1, ♖xe1++. Teniendo en cuenta estas variantes, las blancas abandonaron. Advertimos que los procedimien-



Diagrama 130



Diagrama 131

tos tácticos, con frecuencia, no se producen aislados, sino en diversas combinaciones. De nuevo hemos visto esta posibilidad en el ejemplo precedente: la jugada 1. ..., ♖xa3 no sólo es una desviación, sino también un doble ataque a la dama y torre enemigas. Hay que advertir que la desviación, en bastantes casos, se realiza en combinación con el doble ataque.

En la posición ofrecida en el diagrama 131, la desviación no surge como consecuencia de un ataque directo, sino gracias al, en apariencia, insignificante peón blanco. Si bien es cierto que la jugada del peón crea una situación en extremo peligrosa para las negras.

1. c6!, ♖xc6. La captura es obligada. Si, por ejemplo, 1. ..., hg, o 1. ..., e5, entonces las blancas juegan 2. ♖c1,después a3-a4 y tras 3. ..., ba, los dos peones pasados y ligados ("b" y "c") deciden rápidamente el resultado de la lucha.

2. ♖f8+!, ♔xf8; 3. gh. Como resultado de la atracción del rey negro a f8, parece que el peón blanco se transforma en dama sin obstáculos. Pero las negras también encuentran una oculta posibilidad de defensa.

3. ..., ♖c2+; 4. ♔g3, ♖c3+; 5. ♔g4, ♖c4+; 6. ♔g5, ♖h4!. De nuevo entra en acción el procedimiento de atracción, del que ya hablaremos más adelante con detalle. **7. ♔xh4, g5+!**. En esta maniobra se basa la defensa de las negras. **8. ♔xg5, ♔g7**. ¿Y qué más? La primera impresión es que las negras tienen todo en orden. Pero... **9. h8=♕+!, ♔xh8; 10. ♔g6!**. Ahora las negras no tienen una jugada útil. **10. ..., e5; 11. a4, ba; 12. b5, a3; 13. b6, a2; 14. b7, a1=♕; 15. a8=♕++**. Un final interesante y muy sustancioso.



Diagrama 132

En el diagrama 132 tenemos una posición de la partida Suba-Stiaua (Bucarest, 1953). Las negras no sólo tienen ventaja de material, sino también amenazas peligrosas. En especial, la amenaza de mate ♕g1. Pero juegan las blancas y son ellas las que consiguen crear contra-amenazas mediante una desviación con el sacrificio de la torre. **1. ♖g5!, ♕xf6**. Desde luego no era posible 1. ..., ♕xe4, o 1. ..., ♕xg5, debido a 2. ♘xf7++. **2. ♕d4!, ♖g6**. Respuesta única. Era mala 2. ..., ♕xd4, debido a 3. ♘xf7++. **3. ♖xg6**. Las negras abandonaron.

En este ejemplo hay que prestar atención a la difícil situación en la que se encontraba la dama negra. Debía resolver dos problemas al mismo tiempo, defender el peón f7 y la diagonal a1-h8. Esta sobrecarga resultó mayor que sus fuerzas. En el ajedrez existe el término sobrecarga, que se atribuye a aquella pieza que se ocupa al mismo tiempo de varias cosas. A menudo la presencia de la sobrecarga lleva a pérdidas de material y posicionales e incluso a la derrota.

Se dice que Julio César y Napoleón se distinguieron por su capacidad para ocuparse de siete asuntos al mismo tiempo. Pero las piezas de ajedrez no tienen talento. Por eso aconsejamos prestar atención especial a las piezas que se ocupan al mismo tiempo de varias funciones defensivas. Estas piezas necesitan ayuda.

A la par que la desviación, la ***atracción*** también ocupa un amplio campo entre los procedimientos tácticos. A diferencia de la desviación, este método de juego no persigue el objetivo de cortar las fuerzas del enemigo de cualquier objeto (pieza, casilla), sino, por el contrario, se esfuerza por obligar al contrario a mover una pieza de manera desfavorable para su posición, y después aprovechar esta circunstancia. Tras la

desviación, por regla general, el golpe principal se dirige al objeto del que se ha desviado, y tras la atracción, a aquel que se ha atraído.

La atracción, como la desviación, a menudo se emplea en combinación con otros procedimientos tácticos: doble ataque, descubierta y otros. En la práctica, la aplicación de la atracción bajo el ataque doble, se realiza, frecuentemente, con la horquilla del caballo. También es muy efectiva la atracción del rey fuera de los límites de su cobertura de peones. En estos casos, a menudo, cae bajo un fuerte ataque de las piezas del otro bando. Examinemos unos ejemplos característicos.



Diagrama 133



Diagrama 134

En el diagrama 133 tenemos una posición de la partida Holzhausen-Tarrasch (Berlín, 1912). Mediante el sacrificio de dos piezas, las blancas sacan al rey de su escondrijo y obtienen un ataque imparable. Siguió: **1. ♗xf7+, ♔xf7; 2. ♘e6!**. Ahora las negras están ante una amarga elección: conformarse con la pérdida de la dama o enviar al rey a un destino en el que recibe mate. **2. ..., ♔xe6; 3. ♕d5+, ♔f6; 4. ♕f5++.**

La posición del diagrama 134 surgió en la partida Szabo-Bronstein (Zurich, 1950). Si las negras consiguen neutralizar el ataque blanco, su posición sería entonces esperanzadora, a pesar de la falta de calidad (caballo y peón por torre); sus piezas (en especial el caballo) están bien situadas en el centro, y las fuerzas blancas están descoordinadas. Pero juegan las blancas y consiguen atraer a la dama a una casilla en la que perece.

Las blancas jugaron **1. ♖d8!**. Después **1. ..., ♕xd8; 2. ♕h8+, ♔f7; 3. ♕xd8, g5; 4. ♖h6**, las negras abandonaron.

Ofrecemos al lector una partida corta, en la que las negras, seducidas por un botín material, permitieron la atracción de su dama a una trampa. Blancas: But. Negras: Fazekas (Londres, 1940). **1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. ♘c3, ♗b4; 4. e5, c5; 5. a3, ♗xc3+; 6. bc, ♕c7; 7. ♘f3, ♘c6; 8. ♗d3, cd?**. Esta operación es errónea. Debieron jugar 8. ..., c4, u 8. ..., ♘ge7. **9. cd, ♘xd4?**. Este es el error definitivo. Era mejor 9. ..., ♘ge7. **10. ♘xd4, ♕c3+; 11. ♕d2!, ♕xa1; 12. c3.** Las negras abandonaron. No hay defensa contra 13. ♘b3. Podemos extraer una moraleja: si el enemigo se muestra generoso, hay que estar atentos.

Ejercicios de la lección vigesimoquinta

167. Blancas ♔h2, ♕h6, ♖e2, ♗c2, ♘h5, pp. a2, f2, g4, h3. Negras ♔g8, ♕a1, ♖f3, ♗d5, pp. a7, e7, f7, g6, h7. Las negras juegan y ganan.

168. Blancas ♔e1, ♕f3, ♖a1, ♖h1, ♗e3, ♘c3, ♘g5, pp. a2, b2, e5, f4, g4. Negras ♔g8, ♕c2, ♖a8, ♖f8, ♗g7, ♘b6, ♘c7, pp. a7, b7, c6, e7, f7, g6. Las blancas juegan y ganan.

169. Blancas ♔g1, ♕g5, ♖c1, ♖e1, ♗g2, ♘d5, pp. a3, b2, c2, f2, g3, h2. Negras ♔g8, ♕d6, ♖c5, ♖d8, ♗f5, ♘e5, pp. a7, b7, d3, f7, g7, h7. Juegan las negras. ¿Cómo lo haría usted?

170. Blancas ♔c1, ♕d4, ♖d1, ♖h1, ♘d5, pp. a2, b2, c2, f4, g2, h2. Negras ♔e8, ♕a5, ♖d8, ♖h8, ♗g7, pp. a7, b7, e7, f6, f7, h7. Las blancas juegan y ganan.

171. Blancas ♔h2, ♕f2, ♖b1, ♖f1, ♗d1, ♗e3, ♘d5, pp. a4, c4, d3, e4, g6, h3. Negras ♔g8, ♕d8, ♖a7, ♖f8, ♗c6, ♘d4, ♘e6, pp. a5, c5, d6, f5, g7, h4. Las blancas juegan y ganan.

172. Blancas ♔g1, ♕f7, ♖f1, ♗c1, ♗c4, pp. a2, d4, e5, f2, g2, h2. Negras ♔h8, ♕d8, ♖a8, ♗a1, ♗c8, ♘c6, pp. a7, b7, c7, d7, g7, h6. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

173. Blancas ♔h1, ♕f3, ♖d2, ♖f2, ♘h5, pp. a2, b2, c2, d5, f5, g2, h2. Negras ♔g8, ♕g5, ♖c5, ♖c8, ♗e7, pp. a4, b4, d6, e5, f7, g7, h4. Juegan las negras. ¿Cómo lo haría usted?

174. Blancas ♔h2, ♕f7, ♖a4, ♘d6, pp. a3, f4, g2, h3. Negras ♔h6, ♕e1, ♖f1, ♘f6, pp. g6, h7. Las blancas juegan y ganan.

175. Blancas ♔e1, ♕a4, ♖a1, ♖h1, ♗c1, ♗f1, ♘d2, ♘g1, pp. a2, b2, c3, d5, e4, f2, g3, h2. Negras ♔f8, ♕d8, ♖a8, ♖h8, ♗h6, ♗g4, ♘d4, ♘g8, pp. a7, b7, d6, e7, f7, g6, h7. Las negras juegan y ganan.



Lección vigesimosexta

Destrucción de la defensa

Como hemos podido ver al examinar los ejemplos de los diversos procedimientos tácticos, en muchos casos la esperanza de la defensa descansa en una pieza, o como máximo dos, que cumplen un papel clave en la defensa. Estas piezas, por lo general, están dispuestas en el camino de invasión de las piezas enemigas, o bien controlan estas vías. Naturalmente, el bando que se lanza al ataque intenta quitar al enemigo todas las esperanzas defensivas. Con este objetivo se empleaban los diversos procedimientos tácticos: desviación, cierre de líneas y otros.

Sin embargo, con la ayuda de los procedimientos indicados no siempre se consigue este objetivo. A veces resulta imprescindible recurrir a un método más radical, la destrucción de la defensa. Se puede conseguir su eliminación "física" con la ayuda de los cambios o el sacrificio. El procedimiento táctico de destrucción de la defensa se encarna en la práctica mediante la expresión de estos motivos.

Con frecuencia se consigue cambiar un buen defensor para una pieza del mismo valor. Este cambio hace volar el fortín del bando defensor.

Diagrama 135

En el diagrama 135 tenemos una posición de la partida Lutikov-Jolmov (Leningrado, 1955). Las negras atacan la residencia del rey blanco. La dama blanca está fuera del juego, y su caballo y peones están mal situados. La defensa prácticamente se limita a una sola pieza, la torre e1. Por eso las negras toman una decisión correcta, cambiar las torres: **1. ..., ♖b1!; 2. ♖xb1**. No se conseguía la ayuda por parte de la dama blanca, 2. ♕h4, ♖xe1+; 3. ♕xe1?, ♕xh3++. **2. ..., ♕xb1+; 3. ♔h2, ♗g1+**. Las blancas abandonaron debido a las siguientes variantes forzadas: 4. ♔g3, ♕d3+; 5. ♔h4, ♗f2+; 6. ♔g5, f6++; o 4. ♔h1, ♗f2+; 5. ♔h2, ♕g1++.



Diagrama 136

La posición del diagrama 136 surgió en la partida Tatai-Karpov (Las Palmas, 1977). Por el peón sacrificado, las negras tienen una disposición de piezas más activa, pero no se ven amenazas directas. En la formación defensiva de las blancas, juega un papel importante la dama blanca en c2. Por eso las negras deciden cambiar la principal defensora de la posición blanca, Siguió: **1. ..., ♕d3!; 2. ed**. Es mala 2. ♘e3 por 2. ..., ♕xc2; 3. ♘xc2, ♗xb2; o 2. ♕xd3, ed; 3. e3, d2+!; 4. ♔xd2, ♖ed8+; 5. ♔e1, ba; y no es posible 6. ♖xa3, debido a 6. ..., ♖xd1++. Pero lo menos malo era 2. ♕d2, ♕xd2+; 3. ♔xd2, ♖ad8+; 4. ♔e1, ♖c8.

2. ..., ed+; 3. ♔d2, ♖e2+; 4. ♔xd3, ♖d8+; 5. ♔c4. Si 5. ♗d5, entonces 5. ..., ♖xd5+; 6. ♔c4, ♖xc2+; 7. ♔d5, ♗f3+, y las negras se quedan con pieza de ventaja. **5. ....., ♖xc2+; 6. ♔xb4, ♖cd2!**. El rey blanco aislado está expuesto a un fuerte ataque por parte de las torres y alfiles enemigos. Sus piezas realmente no pueden participar en su defensa. **7. f3, ♗f8+; 8. ♔a5, ♗d7**. Se amenaza 9. ..., ♗c5, y 10. ..., ♖a8++, y además el alfil g2 está atacado. Las blancas abandonaron.

No obstante, en muchos casos el cambio de piezas del mismo valor, o bien resulta imposible, o bien es un procedimiento de juego demasiado lento. En estos casos es necesario sacrificar para destruir la defensa.



Diagrama 137

En el diagrama 137 se ofrece una posición de la partida Milev-Kasabov (Sofía, 1954). Juegan las blancas. La incursión de su rey y caballo en el campo enemigo les permitió crear una peligrosa amenaza. Si las blancas consiguen irrumpir con una torre por la única columna abierta "c" en la octava o séptima filas, entonces decidirían rápidamente a su favor el resultado de la lucha. Pero, a 1. ♖bc1, sigue 1. ..., ♗c4, (también es posible 1. ..., ♖c4) y después de 2. ♖xe4, de; 3. ♖d1, ♖d3, la torre blanca no tiene ninguna perspectiva de progresar. Así, todo tropieza con la vigilancia de la casilla c4, que está controlada por dos piezas negras, la torre e4 y el alfil e2.

Parece que las esperanzas de las blancas son vanas. Pero, tras un examen más atento de la posición, se encuentra la posibilidad de eliminar a los dos defensores de la casilla c4 con una jugada. Las blancas deben jugar **1. ♖xe2!**.

Ahora, en caso de aceptar el sacrificio de la torre, **1. ..., ♖xe2**, las blancas ganan continuando con **2. ♖c1**. No hay defensa contra la la amenaza de mate (♖c8++).

En la partida, después de **1. ♖xe2**, se jugó **1. ..., ♖c4; 2. ♖b3, ♖aa4; 3. f5!, e5; 4. ♘h5, e4; 5. ♘f4**, y las blancas ganaron rápidamente. A 3. f5, no era posible responder 3. ..., ef, por 4. ♖e8++.

En el siguiente ejemplo, el sacrificio, no de una torre, sino de la misma dama (!) destruye al principal defensor de la posición enemiga.



Diagrama 138

Veamos (diagrama 138) una posición de la partida Giardelli-Melchor (Buenos Aires, 1984). Las negras llevan a cabo una combinación original contra el rey enemigo (les toca jugar a ellas). **1. ..., e3!; 2. ♕xf5.** Es necesario tomar el alfil sacrificado. Es un ejemplo demostrativo de desviación de la dama de la casilla crítica e2. **2. ..., ♕xc4+!**. Y esto ya es un procedimiento radical de destrucción del último defensor serio de la casilla e2. **3. bc, e2+; 4. ♖xe2, ♖d1+; 5. ♖e1, ♖dxe1++.**

En muchas posiciones del medio juego, el papel de defensor principal (especialmente del rey), lo cumplen los peones. Un análisis estadístico hecho en el historial de los torneos internacionales más relevantes de los años 1988-1989, demuestra que en el 70% de las situaciones del medio juego, la principal función defensiva pertenece a los peones. Aunque en la lucha contra los peones se emplean la atracción y el ataque doble, el procedimiento más efectivo es la destrucción de estos defensores.

En la mayoría de los casos, los peones realizan su misión defensiva cubriendo el enroque del rey. En situaciones semejantes el bando atacante, por regla general, cuenta en menor grado con el cambio de peones, y utiliza en calidad de medio principal el sacrificio. Al sacrificio que destruye los peones que cubren al rey, se le llama demolición.

Hay que advertir que este tipo de sacrificio sólo puede tener éxito cuando el bando atacante mantiene suficientes fuerzas para aprovechar el ataque después del sacrificio. El sacrificio es uno de los procedimientos más empleados en el juego. Por lo anterior, al tomar la decisión de sacrificar, hay que calcular con la mayor exactitud las consecuencias del sacrificio.


Diagrama 139

Veamos algunos ejemplos de destrucción de la defensa, realizados mediante un sacrificio de demolición.

En el diagrama 139 tenemos una posición en la que las blancas realizan una combinación típica contra el rey, que se ha enrocado en el lado corto.

1. ♗xh7+, ♔xh7; 2. ♘g5+, ♔g8. Si 2. ..., ♔g6, entonces 3. ♕d3+, ♔h5; 4. ♕h7+, ♔g4; 5. h3++, (o 5. ♕h3++, 5. f3++). a 3. ..., f5, sigue 4. ef+, ♔xf6; 5. ♖xe6++. Con la posición de la torre en f1 (en lugar de e1), esta variante no sería posible. Por eso las blancas deberían preferir 3. ♕g4, (en lugar de 3. ♕d3+). Esta desviación de nuestro tema no es casual. En cada caso concreto que se utilice en la práctica esta combinación, hay que tener en cuenta los matices que distinguen a esa posición de otra estudiada anteriormente.

3. ♕h5, ♖e8. Si la torre se encontrara antes en e8, y la dama en e7, entonces las negras podrían defenderse mediante ♘d7-f8. **4. ♕xf7+, ♔h8; 5. ♕h5+, ♔g8; 6. ♕h7+, ♔f8; 7. ♕h8+, ♔e7; 8. ♕xg7++.**

En el diagrama 140 tenemos una posición que se encuentra en la partida Junge-Kottnauer (Praga, 1942). Aquí, el caballo blanco está alejado del flanco de rey y no puede tomar parte en el ataque, pero decide el sacrificio de los dos alfiles (!) y la inclusión en la lucha de la torre f1.

Siguió: **1. ♗xh7+, ♔xh7; 2. ♕h5+, ♔g8; 3. ♗xg7.** Ahora a 3. ..., ♔xg7, gana 4. ♕g4+, ♔h8; 5. ♖f3, con la terrible amenaza 6. ♖h3. Por eso las negras no capturaron el alfil, y respondieron **3. ..., f5.** Si ahora 4. ♖f3, (4. ♕g6, ♕e8!), entonces 4. ..., ♗f6; 5. ♗xf8, ♕xf8; 6. ♖g3+, ♖g7; o 5. ♗xf6, ♖xf6; 6. ♕g5+, ♔f7; 7. ♖h3, ♕g8, y las negras rechazan el ataque.



Diagrama 140



Diagrama 141

Sin embargo las blancas encontraron un fuerte recurso, **4. ♗e5!**. Amenaza 5. ♕g6++. A 5. ..., ♕e8, sigue 6. ♕h8+, ♔f7; 7. ♕g7++. Las negras jugaron **4. ..., ♗f6**, pero, perdiendo la dama, después de **5. ♗xb8**, abandonaron.

La blancas estaban ante una difícil elección en la posición ofrecida en el diagrama 141, que corresponde a la partida Stein-Portisch (Estocolmo, 1962).

Parece que las blancas están obligadas, o bien a cambiar alfiles (1. ♗xe6, fe), o bien a jugar 1. ♗d3, que después de 1. ..., f6, permite a las negras defender la posición de su rey y privar al enemigo de cualquier esperanza de ataque. Pero las blancas encuentran un tercer camino, que contiene una bella combinación. En la partida siguió: **1. ♘xg7!, ♗xc4**. No se podía tomar el caballo: 1. ..., ♔xg7; 2. ♗f6+, ♔g8; 3. ♕d2, ♖fc8; 4. ♕h6, ♗f8; 5. ♕g5+, ♗g7; 6. ♕xg7++.

¿Qué hacen ahora las blancas? Si 2. ♕h5, entonces 2. ..., f6, defendiéndose y manteniendo el alfil de más. Sin embargo... **2. ♗f6!**. En esta jugada está la "sal" de la combinación. A 2. ..., ♗xe2, sigue 3. ♘f5+, ♔g8; 4. ♘h6++. En caso de 2. ..., ♗e7, gana 3. ♕f3. Por ejemplo, 3. ..., ♗xf1; 4. ♘h5+, ♗xf6; 5. ♕xf6+, ♔g8; 6. ♕g7++, o 3. ..., ♗xf6; 4. ♕xf6, ♘d7; 5. ♖xd7!, ♕xd7; 6. ♘f5+. Por eso las negras abandonaron.

Ejercicios de la lección vigesimosexta

176. Blancas ♔h1, ♕d1, ♖e1, ♖f1, ♗b1, ♗d4, ♘f3, pp. a4, e5, f4, g2, h2. Negras ♔e8, ♕d8, ♖f2, ♖h8, ♗b7, ♗h4, ♘d7, pp. a6, d6, e6, f7, g7. Juegan las negras. ¿Cómo lo haría usted?

177. Blancas ♔g1, ♕d1, ♖b7, ♖f1, ♗a4, pp. a3, c6, c2, e4, f2, g2, h3. Negras ♔c8, ♕g7, ♖d8, ♖h6, ♗d4, ♘f6, pp. a7, c7, d6, e5, e6, g4, h5. Las blancas juegan y ganan.

178. Blancas ♔h2, ♕d2, ♖a8, ♖h8, pp. b2, e5, g4, h3. Negras ♔g6, ♕e4, ♖b4, ♖b7, pp. d5, f5, f7, g7, h6. Las blancas juegan y ganan.

179. Blancas ♔g1, ♕b3, ♖c2, ♖d1, ♗b2, ♗d3, pp. a2, c4, c5, d4, e3, f2, g3, h2. Negras ♔g8, ♕h5, ♖a8, ♖f8, ♗f3, ♘e4, pp. a7, b6, c7, d6, e6, f5, g4, h7. Las negras juegan y ganan.

180. Blancas ♔c1, ♕e2, ♖d1, ♖h1, ♘c2, pp. a3, b2, c3, e4, g2, h2. Negras ♔g8, ♕c5, ♖b8, ♖f8, ♗g7, pp. a5, c6, e7, f7, g6, h6. Juegan las negras. ¿Cómo lo haría usted?

181. Blancas ♔c1, ♕e3, ♖d1, ♖h1, ♗d3, ♘c3, ♘f3, pp. a2, b2, c2, e5, f4, g2, h2. Negras ♔g8, ♕e7, ♖b8, ♖f8, ♗c8, ♘d7, ♘c6, pp. a6, b5, d5, e6, f7, g7, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo lo haría usted?

182. Blancas ♔h1, ♕b1, ♖d1, ♖f1, ♘c2, pp. a2, b3, e3, f2, g2, h2. Negras ♔g8, ♕e6, ♖d8, ♗b7, ♘d3, pp. a7, b6, c4, f6, g6, h7. Las negras juegan y ganan.

183. Blancas ♔g1, ♕c3, ♖c7, ♖e1, ♗b2, ♗h1, ♘d2, ♘d4, pp. a3, c5, d3, e2, f2, g3, h2. Negras ♔g8, ♕f5, ♖a8, ♖f8, ♗h3, ♗h6, ♘d7, ♘e3, pp. a7, b7, e5, f7, g6, h5. Las negras juegan y ganan.



Lección vigesimoséptima

Bloqueo y desbloqueo

Un procedimiento táctico muy efectivo es el ***bloqueo***. El bloqueo es la restricción forzada de la movilidad de las fuerzas enemigas. El bando que realiza el bloqueo mediante el avance de cualquiera de sus piezas o el sacrificio, fuerza a las piezas enemigas a ocupar unas casillas en las que pierden su interacción, se quedan aisladas en grupos y privadas de la posibilidad de acudir en ayuda unas de otras en caso de necesidad.

Con frecuencia el empleo de este procedimiento crea un amontonamiento de las fuerzas bloqueadas: las piezas están en el camino unas de otras y se crean dificultades mutuas para sus movimientos. Todo esto lleva a una parálisis singular de las piezas del otro bando.

Veamos la partida Vasiukov-Chikovani (Moscú, 1963): **1. e4, c5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗b5, ♕b6; 4. ♘c3, e6; 5. 0-0, ♘f6; 6. ♖e1, ♗e7; 7. ♗xc6, ♕xc6; 8. d4, 0-0**. Un serio error, que permite a las blancas aislar las fuerzas negras. Era imprescindible 8. ..., d5.

9. d5!, ♕a6; 10. d6!, ♗d8. Hay que retirarse. Después de 10. ..., ♕xd6; 11. ♕xd6, ♗xd6; 12. e5, o 10. ..., ♗xd6; 11. e5, las blancas ganaban el alfil por dos peones. Sin embargo, ahora la posición de las piezas negras está, prácticamente, dividida en dos partes, las fuerzas del flanco de rey y del flanco de dama no tienen comunicación entre sí.

11. ♗g5, h6; 12. ♗h4, g5?. Otro error más, que lleva a las negras a una rápida derrota. Debieron jugar 12. ..., b6, empezando la maniobra ♗c8-b7. Es cierto que después de 12. ..., b6; 13. e5, ♘h7; (13. ..., ♘e8?; 14. ♗xd8, o 13. ..., ♘d5; 14. ♘xd5, ed; 15. ♗xd8, ♖xd8; 16. ♕xd5), 14. ♗xd8, ♖xd8; 15. ♖e4, ♗b7; 16. ♖g4, las blancas tenían buenas posibilidades de ataque, pero en todo caso las negras aún podrían defenderse.

13. ♘xg5!. Es posible y necesario sacrificar, ya que las piezas negras no están en condiciones de prestar ayuda a su rey, situado en el epicentro de la batalla. Y las blancas tienen en este sector del tablero una mayoría aplastante de fuerzas. **13. ..., hg; 14. ♗xg5, ♕a5; 15. ♖e3, ♘h7; 16. ♗h6, ♔h8; 17. ♖g3**. Desde luego, a las blancas no les conviene un pequeño botín (17. ♗xf8); el ataque debe continuar. **17. ..., ♗h4**. Si 17. ..., ♖g8, entonces 18. ♖xg8+, ♔xg8; 19. ♕g4+. **18. ♗g7+, ♔g8; 19.**

♗**f6+**. Las negras abandonaron. A 19. ..., ♗xg3, decidía 20. ♕g4+. Hay que prestar atención a la posición indefensa de las piezas negras en el flanco de dama, ni una de ellas consigue meterse en la batalla. Aquí se ve la importancia del modesto peón d6, bloqueando la posición de las negras y "cortando" su ejército por la mitad.

El bloqueo se emplea a menudo para el ataque al rey. Aquí el medio principal es el sacrificio, que obliga a las piezas enemigas a ocupar unas casillas que se encuentran en el camino de retirada del rey. Veamos algunos ejemplos característicos.



Diagrama 142

En el diagrama 142 tenemos una posición de la partida Spielman-Lisitsin (Moscú, 1935). Las blancas realizan un ataque efectivo sobre el rey. Siguió: **1. ♘f5+, ♔g8**. Si 1. ..., gf, entonces 2. ♕g5++. **2. ♕h6, ♘h5; 3. ♕g7+!, ♘xg7; 4. ♘h6++.**

En el tablero tenemos el mate de la coz. Pero, a diferencia del ejemplo que vimos anteriormente, este es otra variedad de la combinación de mate indicada. Aconsejamos prestar atención a sus particularidades. Hay que advertir también, que la combinación sobre el tema del mate ahogado en su plan real o potencial (en calidad de amenaza), se encuentra a menudo tras la aplicación del tema táctico de bloqueo.

El conocimiento de los ejemplos de bloqueo (en especial en relación con la maniobra de atracción de la dama –3. ♕g7+– en la partida Spielman-Lisitsin), puede provocar la pregunta: ¿qué diferencia hay entre este procedimiento de juego y el ya conocido de atracción? Efectivamente, para la realización del bloqueo se atrae en muchos casos a las piezas enemigas a una u otra casilla. Sin embargo, en esto

consiste la principal diferencia, el procedimiento de atracción se dirige a aprovechar la mala situación de la pieza atraída, y en el bloqueo la atracción de la pieza juega un papel importante, pero auxiliar. El principal objetivo es el bloqueo de las piezas.



Diagrama 143



Diagrama 144

Tenemos ante nosotros (diagrama 143) una posición de la partida Kopylov- Carlson (Riga, 1961). Juegan las negras. Su posición es claramente mejor y pueden ganar un peón (1. ..., ♘xa3+; 2. ♔b3, ♘b5), pero en este caso aún se les presenta una larga lucha. Pero jugaron de otra manera más interesante, eliminando el camino de retirada del rey blanco.

1. ..., ♖d3!. Ahora el rey está en las tenazas del bloqueo. Se amenazan dos mates: 2. ..., ♘xa3++; y 2. ..., ♖c3++. A **2. ♘xd3**, surge el mate por otro lado, **2. ..., ♗e6++**. Las blancas abandonaron.

En el diagrama 144 tenemos una posición de la partida Kviletsky-Roslinsky (Krakov, 1954). Juegan las blancas. El camino natural de desarrollo del ataque es **1. ♕e5+**. ¿Qué hacen las negras? Hay que rehusar la jugada 1. ..., ♔g8, por 2. ♖e8+. y 1. ..., ♔h6, debido a 2. ♕f4+, ♔h5, (2. ..., ♔g7; 3. ♕xf7+), 3. g4+, ♔h4; 4. g5+, ♔h5; 5. ♕g4++. Queda **1. ..., ♔f8**. Parece que las negras se defienden, ya que está atacada la torre blanca e7, y el cambio 2. ♖xd7, ♕xd7, lleva a un final de damas igualado. Sin embargo, las blancas hacen realidad la amenaza ♕h8+, dejando la torre e7 bajo ataque y atrayendo a esta casilla a una de las piezas pesadas enemigas.

Siguió **2. ♕f6!!**. Las negras abandonaron. No es posible 2. ..., ♖xe7, o 2 ..., ♕xe7, por 3. ♕h8++. Debido a la amenaza 3. ♕xf7++, también son malas otras jugadas.

Examinando algunos procedimientos tácticos (bloqueo, atracción y otros), hemos podido advertir que en ellos el problema era obligar al enemigo a llevar sus piezas a un lugar desfavorable. Pero a veces surgen situaciones en las que parte de las fuerzas propias están mal situadas y se estorban unas a otras. En estos casos hay que liberar estas casillas, diagonales, columnas o filas, que ocupan estas piezas enredadas entre sí, y para desbloquear el atasco de estas piezas es necesario dejar sitio a las fuerzas que van a actuar con mayor efectividad.

El procedimiento táctico para que las piezas que estorban dejen libre su puesto, se denomina liberación de espacio o ***desbloqueo***. El desbloqueo se realiza mediante la liberación de casillas y la limpieza de líneas (columnas, filas, diagonales). En el primer caso una pieza deja una casilla, que es imprescindible para otra pieza, y en el resto se limpia una línea para la acción de las piezas de largo alcance.

En muchos casos se exige un traslado urgente, sin pérdida de tiempo, de la fuerzas que en ese momento son una carga. Por eso para el desbloqueo se emplean a menudo medios drásticos: sacrificio, jaque, ataque directo. Esto permite a una pieza trasladarse sin pausa y "entregar la guardia" a otra. El desbloqueo se emplea tanto en el ataque como en la defensa.



Diagrama 145

En el diagrama 145 tenemos una posición que se encuentra en la partida Torre-Adams (Nueva Orleans, 1920). Juegan las blancas, pero


Diagrama 146

parece que las negras se defienden: a primera vista no se ven posibilidades de continuar el ataque. Desde luego, no es posible 1. ♘e5, debido a 1. ..., ♕e4+, y a 1. ♗c6, es buena 1. ..., ♕a1; 2. ♗xa8, g6, y , asegurado el rey, parece que las negras tienen mejores posibilidades en la lucha que se presenta.

Sin embargo, el peón blanco libera una casilla para el caballo, lo que da al ataque un impulso decisivo: **1. g6!, hg.** La captura es obligada, pero ahora **2. ♘g5**, con la imparable amenaza (no se tiene en cuenta, desde luego, la respuesta 2. ..., ♕e4+) de mate en f7. Las negras abandonaron.

En el diagrama 146 tenemos una posición de la partida Egord-Lundin (Oslo, 1972). Juegan las negras. La columna "g", tomada por la torre negra, la posición del rey blanco en la esquina y la ausencia del alfil de casillas blancas sugieren la posibilidad de trasladar el alfil d7 a la gran diagonal. Pero está bloqueada por las fuerzas propias.

No obstante... **1. ..., d4!; 2. ♗xd4**. Obligado. De lo contrario cae el caballo. **2. ..., ♘xd4**. Desbloqueo mediante el sacrificio del peón y traslado de las operaciones al centro. **3. ♕xd4, ♗e6!**. He aquí por qué se hizo esto. El alfil se traslada a la diagonal a8-h1 con efectos decisivos. **4. c4, ♖ad8; 5. ♕e3**, (5. ♕c3, ♗xc5), **5. ..., ♗xc4**. Las blancas abandonaron. No sólo se amenaza 6. ..., ♗d5, con jaque mortal, sino también 6. ..., ♗xb3; 7. ab, ♗xc5, ganando el caballo. En este ejemplo se ha realizado un desbloqueo de la diagonal. El lector conocerá algunas otras particularidades del empleo de este método resolviendo por sí solo los ejercicios.

Ejercicios de la lección vigesimoséptima

184. Blancas ♔h4, ♕d6, ♗d4, pp. c5, e5, f4, g3, h3. Negras ♔h7, ♕d1, ♗g7, pp. c6, e6, f5, h6. Las negras juegan y ganan.

185. Blancas ♔g1, ♕h6, ♖a1, ♖f1, ♗c4, ♘b1, ♘e4, pp. a2, b2, c2, f2, g2, h2. Negras ♔g8, ♕d8, ♖a8, ♖f8, ♗c8, ♗e7, ♘c6, pp. a7, b7, c7, d4, f7, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo lo haría usted?

186. Blancas ♔h3, ♖c7, ♖f2, pp. d5, f6, g3, h2. Negras ♔h7, ♖a4, ♖g1, pp. d6, e5, f7, g5, g7. Las negras juegan y ganan.

187. Blancas ♔g1, ♕g6, ♖a1, ♖f1, ♗c2, ♘e5 ♘h4, pp. a2, c3, d4, f2, g2, h2. Negras ♔h8, ♕d5, ♖a8, ♖f8, ♗c8, ♗e7, ♘d8, ♘f6, pp. a6, b7, e6, g7, h6. Las blancas juegan y ganan.

188. Blancas ♔h1, ♕e6, ♖c1, ♖f1, ♘g5, pp. a2, b3, g2, h2. Negras ♔g7, ♕c7, ♖f8, ♗d4, ♘f5, pp. a6, b5, c5, e7, g6. Las blancas juegan y ganan.

189. Blancas ♔g1, ♕c2, ♗c6, pp. a2, b2, e5, g3, h3. Negras ♔g8, ♕c7, ♘d5, pp. a6, b4, e6, f7, g7, h6. Juegan las negras. ¿Cómo lo haría usted?

190. Blancas ♔h1, ♕d5, ♖d1, ♖d2, ♘f1, pp. a3, b4, d6, e3, f2, h2. Negras ♔g8, ♕h3, ♖f7, ♗d7, ♘f3, pp. a7, b7, e4, g5, h6. Las negras juegan y ganan.

191. Blancas ♔f2, ♕d3, ♖a2, ♖f4, pp. a4, b4, c4, d5, g2, h2. Negras ♔g8, ♕e7, ♖e1, ♖e8, pp. b7, c7, d6, f7, g7, h6. Las negras juegan y ganan.

192. Blancas ♔g2, ♖c6, ♖c7, pp. e2, f3, g4, h4. Negras ♔h6, ♕f4, ♗g6, pp. b3, c2, h7. Las blancas juegan y ganan.

193. Blancas ♔g2, ♕d4, ♖e7, pp. a2, b4, c5, g3, h4. Negras ♔b8, ♕g8, ♖g7, pp. a6, b7, c6, d5, f7, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría usted?

194. Blancas ♔h1, ♕g6, ♖f1, ♗h6, pp. a2, b2, c5, g2, h2. Negras ♔h8, ♕e5, ♖a8, ♗d4, ♗d7, pp. a7, b7, c6, d5. Juegan las blancas. ¿Puede salvarles la jugada 1. ♗e3? Analice la posición.



Lección vigesimoctava

Rayos X
Jugada intermedia

Hasta ahora hemos examinado procedimientos tácticos en los que, tras el ataque o la defensa, tenemos la posibilidad de aprovechar diversas acciones directas, bien para la obtención de cualquier amenaza inmediata, o bien para su rechazo. Hay, sin embargo, bastantes posiciones en las que las piezas de largo alcance (dama, torre y alfil), ejercen una influencia indirecta sobre el juego a través de la inclusión en su camino de piezas propias o ajenas.

A esta acción atravesando las fuerzas ajedrecísticas, por analogía con los rayos X, que penetran a través de los cuerpos opacos para la luz aparente, se les denomina ataque de rayos X. De esta manera, en el ajedrez, el procedimeinto táctico de los rayos X aprovecha la capacidad de las piezas de largo alcance de influir en el juego a través de sus piezas propias o ajenas.

Hay que subrayar el carácter encubierto, y por lo general poco evidente, de este procedimiento. Por eso aconsejamos redoblar la atención en aquel sector del tablero en la que se cruzan o pueden cruzarse en el futuro las acciones de las piezas de largo alcance.

En el diagrama 147 tenemos una posición surgida en la partida Furman-Smyslov (Moscú, 1949). Juegan las blancas. Hagamos un breve examen de la posición: las fuerzas materiales están igualadas, pero la posición blanca es más activa. Es cierto que el avance directo del peón pasado (1. d6) aún no es posible por 1. ..., ♕e5; no obstante, hay también otros planes atractivos, por ejemplo, jugar 1. ♕c1, con la intención de la invasión de la torre (2. ♖c7). Atrae una atención especial la soledad del rey negro en la esquina. Si en respuesta a 1. ♘xg6+, las negras estuvieran obligadas a tomar el caballo con el peón, entonces perderían inmediatamente debido a 2. ♖h3+. Pero, ¡ay!, es posible 1. ..., ♕xg6.

Sin embargo, las blancas no se apartaron de la idea expuesta anteriormente y encontraron la excelente jugada **1. ♕b2!**. Ahora la amenaza ♘xg6+ resulta irrechazable. Hay que prestar atención a la situación emboscada de la dama blanca. Efectivamente, actúa (y con



Diagrama 147



Diagrama 148

mucha eficacia) a través de su pieza y la ajena por toda la extensión de la gran diagonal. ¡Los rayos X se manifiestan en todo su esplendor!

Después se jugó **1. ..., Cc4**. Si 1. ..., g5, entonces 2. Cg6+, Dxg6; 3. Tc7+. A 1. ..., Dd4, decide 2. Cxg6+, Rg7; 3. Tc7+, y a 1. ..., Df6; 2. Cxg6+, hg; (2. ..., Rg7; 3. Ce5, Dxe5?; 4. Tc7+, Rf6; 5. Tf7+, Rg5; 6. Dxe5), 3. Th3+, Rg7; 4. Th7+, Rxh7; 5. Dxf6. En la partida las negras eligieron una continuación considerablemente mejor, pero que tampoco resultó suficiente.

2. Cxg6+, Dxg6; 3. Txc4+, Dg7; 4. Dxg7+, Rxg7; 5. Tc7+. Las negras abandonaron. El final después de 6. Txa7 es totalmente desesperado.

En el diagrama 148 tenemos una posición de la partida Botvinnik-Vidmar (Notthingam, 1936). Juegan las blancas. Los rayos X iluminan las diagonales a2-g8 y h3-c8. En el centro de los acontecimientos están las casillas d5, f7 y c8. Siguió: **1. Cxf7!, Txf7**. Si 1. ..., Rxf7, entonces, 2. Axd5+.

2. Axf6. En especial, hay que recordar que los rayos X transparentan también a la torre c8. Las negras no pueden jugar ahora 2. ..., Cxf6, por 3. Txf6, Axf6; 4. Dxc8+.

2. ..., Axf6; 3. Txd5, Dc6; 4. Td6!. Sólo así. Sería irreflexivo 4. Tc5?, debido a 4. ..., Axd4+; 5. Txd4, Dxc5. **4. ..., De8; 5. Td7**. Las negras abandonaron. Después de la tempestuosa combinación viene la calma. Las blancas, debido a la inmediata captura en f7, tienen una ventaja de material decisiva.

La estadística demuestra que en las posiciones que se caracterizan por el empleo de los rayos X, se realizan las acciones con mayor frecuencia por las diagonales que por las columnas y, en especial, por las filas. En muchos casos los rayos X se realizan en combinación con otros procedimientos tácticos. No es raro que sus acciones vengan precedidas por un desbloqueo.

No es casualidad que se preste gran atención a la dificultad que lleva, en sí mismo, el empleo, en la práctica, de este procedimiento. Resulta que la posibilidad de que exista un ataque con rayos X es muy difícil de detectar por el contrario, ya que está velado y a menudo resulta inesperado. Desde luego, en el ajedrez, es imposible librarse por completo de las respuetas imprevistas por parte del adversario, pero sí es posible reducir, en lo esencial, parte de esas sorpresas. Por otra parte, también se quiere desconcentrar al enemigo con una jugada fuerte e inesperada para él.

Continuando con el tema de las jugadas inesperadas para un ajedrecista, en muchos casos son consecuencias de acciones estereotipadas de su pensamiento, del hábito de fijarse sólo en las continuaciones superficiales y evidentes, un hábito que, por lo general, nace ya en los primeros pasos por el camino del ajedrez.

Este es el caso: a menudo, durante el juego, a una captura del adversario de cualquier pieza, se contesta automáticamente con otra captura, sin especial reflexión, y a un ataque, sigue, instintivamente, una reacción de defensa o de retirar la pieza atacada. El juego se desarrolla por el principio imprudente : "él toma, yo tomo", "él ataca, yo me defiendo", "yo ataco, él debe defenderse". La ciega aplicación de estos "principios" es una de las causas principales de la aparición de la rutina en el juego del ajedrecista, y lleva en especial a una respuesta imprevista del enemigo, que no estaba incluida en nuestros propios esquemas.

Sin embargo, por fortuna, el ajedrez es mucho más rico que un conjunto de acciones simples. Si así fuera, haría mucho tiempo que la gente hubiera perdido su interés hacia él. En realidad el ataque a cualquier pieza no siempre exige una defensa imprescindible (desde luego se puede realizar también un contraataque), y la captura no exige, como en el juego de damas, una respuesta obligada de captura. Por eso el ajedrecista, en el proceso del combate, no debe contentarse con lo que parece evidente o parece lógico a primera vista. Es necesario buscar y encontrar las posibilidades ocultas, por ejemplo, como la que encontró Furman (1. ♕b2!) en la partida examinada con Smyslov. Desde luego, no debemos caer en el extremo e ignorar el valor relativo de las piezas y otras reglas generales y recomendaciones. En la mayoría

de los casos, las reglas son exactas, pero hay muchas situaciones en el tablero que tienen particularidades que no entran en los esquemas preparados.

Entre los procedimientos tácticos que tienen un carácter inesperado, junto a los rayos X, se encuentra ***la jugada intermedia***. La jugada intermedia es un procedimiento táctico con el que uno de las bandos rompe una serie de acontecimientos, en apariencia lógicos, mediante el paso de las acciones sobre otro objetivo.



Diagrama 149

En el diagrama 149 tenemos una posición de la partida Sopkov-Moiseiev (Yaroslavl, 1952). Después de **1. ♗xc5, ♘xg2**, las negras sólo esperaban la respuesta de captura 2. ♔xg2, que llevaría a un final de tablas, debido a 2. ..., ♗d5+, y 3. ..., ♗xc6. Sin embargo, las blancas jugaron inesperadamente **2. ♘e7!**, quitando la casilla g8 al rey negro. Es evidente que se amenaza mate en una jugada, 3. ♗d4++. Las negras pueden rechazar esta amenaza mediante 2. ..., h5, o 2. ..., ♔g7, pero en ese caso cae su caballo y el final resulta perdido. Así, la jugada intermedia 2. ♘e7, decidió el resultado del combate. Las negras abandonaron.

Es curioso el principio de la partida Keres-Botvinnik (Moscú, 1955): **1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. ♘d2, ♘c6; 4. c3, e5; 5. ed, ♕xd5; 6. ♘gf3, ♗g4; 7. ♗c4, ♗xf3**. Al hacer esta jugada las negras consideraron obligada 8. ♕xf3, que después del cambio de damas, 8. ..., ♕xf3; 9. ♘xf3, ed; 10. ed, ♗b4+, llevaba a un juego igualado.

Pero las blancas jugaron de otra manera, **8. ♕b3!**. La jugada intermedia cambió radicalmente el desarrollo de los acontecimientos.

La permanencia en el tablero de las damas, da ataque a las blancas. **8. ..., ♘a5?**. Era mejor 8. ..., ♕d7; 9. ♘xf3, ed; (9. ..., ♘a5?; 10. ♗xf7+, ♕xf7; 11. ♕b5+), 10. 0-0!. **9. ♕a4+, ♕d7; 10. ♗xf7+, ♔d8; 11. ♕xd7+, ♔xd7; 12. ♘xf3, ed; 13. ♘xd4**. Las blancas tienen un peón de más junto a una disposición activa de las piezas. Las negras perdieron enseguida.

Si se realiza con jaque o con la captura de una pieza valiosa, es bastante sencillo prever la jugada intermedia. Así sucedió en el ejemplo examinado. Y en la posición del diagrama 150, surgida en la partida Letunov-Ubilava (Tbilisi, 1973), la existencia de un jaque intermedio simplificó a Ubilava los cálculos previstos.



Diagrama 150

Las blancas realizaron un ataque doble con el alfil, pensando que su adversario estaba obligado a admitir el cambio de damas (1. ..., ♘xd2; 2. ♗xe5, ♖c2; 3. a4, ♘c4; 4. ♗d4, con posibilidades de defensa). Sin embargo, las negras tenían preparada una sorpresa: **1. ..., ♖g3+!; 2. ♔h2**. En caso de 2. fg, ♕e4+; 3. ♔h2, ♘xd2; 4. ♗xc3, ♘xf1+, todo finaliza. **2. ..., ♘xd2; 3. ♗xe5, ♘xf1+**. Es cierto que se ha producido el cambio de damas, pero en otra posición. Las blancas abandonaron.

Hay una gran dificultad para encontrar la jugada intermedia por nuestra parte o la jugada intermedia del enemigo, si no la acompaña un jaque o el ataque a un objeto valioso. A estas jugadas intermedias se les llama jugadas tranquilas. La previsión de estas jugadas es una de las tareas más difíciles en el juego.

Veamos un ejemplo interesante, con un intercambio mutuo de jugadas intermedias, producido en la partida Tal-Larsen (Montreal, 1979). Ver diagrama 151.



Diagrama 151

Juegan las blancas. Siguieron con: **1. ♗xe7**. Ahora es insatisfactorio para las negras tanto 1. ..., ♕xe7, por 2. ♘xd5, como 1. ..., ♘xe7, debido a 2. ♘xb5, ab; 3. ♗xb5+, ganando, (3. ..., ♘c6; 4. ♗xc6+, ♕xc6; 5. ♕d8++, o 3. ..., ♔f8; 4. ♕d8+, ♕xd8; 5. ♖xd8++). Pero Larsen preparó una captura intermedia, **1. ..., ♘xc3**. Parece que debido a la amenaza 2. ..., ♘xe2+, las blancas están obligadas a tomar el caballo, lo que lleva a una posición igualada. Pero... **2. ♗f3!**. ¡La jugada tranquila! Es evidente que es malo para las negras 2. ..., ♗b7; 3. ♗d6, ♗xf3; 4. bc!, –aún otra jugada intermedia–, ganando pieza, o 2. ..., ♕e7; 3. ♗c6+, ♔f8; 4. ♕d8+, ♕xd8; 5. ♖xd8+, ♔e7; 6. ♖xh8, con numerosas amenazas, la principal 7. ♖e8++. Es considerablemente mejor para las negras dar un jaque intermedio: 2. ..., ♘e2+; 3. ♗xe2, ♕xe7, pero en este caso después de 4. ♗f3!, ♗b7; 5. ♗xb7, ♕xb7; 6. ♕d6, las blancas tienen una considerable ventaja, ya que el rey negro no puede enrocarse.

2. ..., ♘xd1; 3. ♗d6!. Una jugada intermedia evidente. **3. ..., ♕c4; 4. ♕b6!**. Y, para finalizar, otra jugada intermedia, que fuerza la victoria. No era decisivo 4. ♕xc4, bc; 5. ♗xa8, ♘e3, y las negras aún pueden defenderse. **4. ..., ♘f2; 5. ♗c6+, ♗d7; 6. ♗xd7+, ♔xd7; 7. ♕b7+, ♔d8; 8. ♕xa8+, ♕c8; 9. ♕a7**. Amenaza mate y al mismo tiempo guarda bajo el punto de mira al caballo f2. Las negras abandonaron.

Para terminar, otro consejo. Tras el estudio de los diversos procedimientos tácticos, hay que convencerse de que la realización real de estos procedimientos es posible sólo tras el cálculo exacto de las variantes. Por eso el desarrollo del cálculo de posibilidades es una de las principales condiciones del perfeccionamiento del campo del cálculo concreto, a la par que los métodos tradicionales: resolver individual-

mente los ejercicios con la anotación de las variantes examinadas, análisis atento de las partidas propias y ajenas, de problemas y estudios, debemos prestar atención al entrenamiento con el cálculo de variantes sin mover las piezas en el tablero.

En el análisis de cualquier posición, trate de elegir la jugada sin mover las piezas. Después, para la comprobación de la decisión tomada ya es posible moverlas. Entrénese de esta manera. Hay que acercarse al máximo a las condiciones de juego en los torneos, y hay que intentar considerar las variantes de la forma más rápida, exacta, profunda y lejana posible.

Ejercicios de la lección vigesimoctava

195. Blancas ♔g1, ♕e5, ♖d1, ♗e1, pp. a2, b2, e3, f2, f3, h2. Negras ♔g8, ♕h3, ♖d8, ♗d6, pp. a7, b6, f7, g7, h7. Las negras juegan y ganan.

196. Blancas ♔b1, ♕g5, ♖f1, ♖g1, ♗d4, ♗h3, pp. a2, b2, c2, e4, h4. Negras ♔h8, ♕e7, ♖c6, ♖f8, ♗c8, ♗f6, pp. a6, b7, d5, f5, f7, h7. Las blancas juegan y ganan.

197. Blancas ♔g1, ♕f3, ♖a1, ♗f5, pp. e3, f2, g3, h2. Negras ♔g8, ♕e7, ♖c3, ♗b7, pp. b6, d4, f7, g7, h6. Las blancas juegan y ganan.

198. Blancas ♔h1, ♕e1, ♖e2, ♖f1, ♗b2, ♗d2, ♘d4, pp. a3, e3, f2, g2, h3. Negras ♔h8, ♕g5, ♖a8, ♖e6, ♗b7, ♗c7, ♘e4, pp. a7, b6, f7, g7, h7. Juegan las negras. ¿Cómo lo haría usted?

199. Blancas ♔g2, ♕b3, pp. c4, e4, f5, g6, h5. Negras ♔h8, ♕f8, pp. e5, f6, g7, h6. Las negras juegan y hacen tablas.

200. Blancas ♔e1, ♕a4, ♖a1, ♖h1, ♗c1, ♗c4, ♘b1, ♘f3, pp. a2, b2, c3, f2, g2, h2. Negras ♔e8, ♕d8, ♖a8, ♖h8, ♗c6, ♗f8, ♘b8, ♘g8, pp. a7, b6, c5, e7, f7, g6, h7. Juegan las blancas. ¿Cómo lo haría usted?

201. Blancas ♔g1, ♕d4, ♖d1, ♖f1, ♗b2, ♘c3, ♘f3, pp. a2, b3, c4, e4, f2, g2, h3. Negras ♔g8, ♕e7, ♖a8, ♖f8, ♗c8, ♗g7, ♘f7, pp. a6, c6, c7, d6, f5, g6, h7. Las blancas juegan y ganan.

202. Blancas ♔g2, ♕f3, ♖d1, ♗d5, pp. a2, b3, f2, g3, h4. Negras ♔h8, ♕e5, ♖d3, ♘e6, pp. a6, b5, f7, g7, h6. Las blancas juegan y ganan.

203. Blancas ♔h1, ♕f7, ♖g1, ♗g2, p. h2. Negras ♔h7, ♕d3, ♖e4, pp. a6, b5, c5, e6, g7, h6. Las blancas juegan y ganan.

204. Blancas ♔g1, ♕g4, ♖a6, ♗d4, pp. c5, f2, g3, h2. Negras ♔g8, ♕c8, ♖b5, ♘d5, pp. c6, f7, g7, h7. Juegan las negras. ¿Cómo lo haría usted?



Lección vigesimonovena

Estrategia
La posición del rey

En una de las lecciones precedentes dijimos que la táctica responde a la pregunta. "¿De qué manera debo hacerlo?", y la estrategia a "¿Qué debo hacer?". A la estrategia se refieren la valoración de la posición y la preparación de un plan de juego general.

Acompañando a la valoración de la posición, esto es, a la comparación de las fuerzas y posibilidades de las blancas y de las negras, va la elaboración de un plan de acciones, y para ello el ajedrecista se apoya en sus razonamientos sobre los factores relativamente estables del juego, que se llaman indicios estratégicos o elementos de la estrategia. Existen algunos sistemas de clasificación de estos indicios. Bajo nuestro punto de vista, el más interesante es el siguiente, en el que se incluyen siete elementos esenciales:

1. La posición del rey y la posibilidad de atacarlo.
2. La relación de fuerzas materiales.
3. La posición en el centro. Posibilidades de dominar el centro.
4. La disposición de los peones.
5. El desarrollo (movilización) de las piezas.
6. El dominio de las líneas abiertas y las diagonales.
7. El valor relativo de las piezas menores.

Teniendo en cuenta la presencia de estos indicios en cualquier posición concreta en el tablero, el ajedrecista, con mayor o menor conciencia y objetividad, valora la posición y prepara un determinado plan de juego.

Al examinar el papel de los elementos estratégicos, es imprescindible prestar atención a lo siguiente: en la mayoría de los casos es difícil o imposible determinar una única escala relativa al valor de los indicios estratégicos. De ellos hay que distinguir lo principal, que depende de las particularidades concretas de la posición. Además, los factores estratégicos y tácticos están fuertemente ligados entre sí. El éxito de una operación táctica es posible sólo cuando la posición contiene suficientes fundamentos estratégicos.

Así, por ejemplo, es dudoso que el empleo de la destrucción de la defensa tenga perspectivas si las fuerzas principales del bando que

realiza este procedimiento no están desarrolladas y no pueden continuar el ataque.

Por otra parte, en el proceso de la valoración de la posición, el ajedrecista no puede limitarse a calcular los más o los menos en la balanza estratégica. También es imprescindible un cálculo táctico de situación creada, aunque se presenten como insignificantes. M. Euwe advirtió con justicia: *"La estrategia exige razonamiento, la táctica, una profunda visión" ... "Un error táctico, por lo general, resulta considerablemente más pesado que uno estratégico".* Hay que tener en cuenta que un error táctico encuentra un castigo bastante rápido y, con frecuencia, inmediato.

Pasemos ahora a examinar de una forma más concreta los diversos elementos estratégicos.

La posición del rey. Valorando una posición por este criterio, el ajedrecista, por regla general, tiene en cuenta una de estas tres situaciones típicas: 1) El rey de un bando (o ambos reyes) se encuentra en el centro; 2) Ambos reyes se han enrocado en el mismo lado; 3) Se han realizado enroques opuestos.

Pasemos al primero. Veamos en primer lugar una posición con un rey en el centro. En el diagrama 152, tenemos una posición surgida de la partida E. Lasker-Pirc (Moscú, 1935). Juegan las blancas.



Diagrama 152

Intentemos valorar la situación del tablero. En la relación material las fuerzas están igualadas. En el centro las piezas blancas están algo más activas (ocupan cuatro filas y las negras sólo tres), pero la falange de peones negros en d6 y e6 controlan las casillas c5, d5, e5 y f5. La

disposición de los peones negros es algo mejor, ya que las blancas tienen aislado el peón e4. Potencialmente también son algo mejores las piezas ligeras negras, ya que tienen la pareja de alfiles contra alfil y caballo, lo que en una posición abierta puede darles ventaja. Así, en la totalidad de los cuatro factores examinados, hay que dar una pequeña preferencia a las negras.

Sin embargo, en el resto de los criterios, las blancas tienen clara ventaja: su rey está enrocado, y el enemigo aún se encuentra en el centro. Además, el rey negro está privado de la cobertura del peón por la columna "f", lo que hace su situación en el centro peligrosa. Además, en la única columna abierta (aquella que está libre de peones), está dispuesta la torre blanca. Pero lo principal es que sus piezas están mucho mejor desarrolladas y preparadas para acciones activas, que las fuerzas negras aún están movilizándose: las torres están aisladas, los alfiles se encuentran en su posición inicial y la dama centralizada es dudoso que pueda considerarse un mérito, ya que aquí está expuesta al ataque de las piezas enemigas de menor valor. Sólo el caballo negro ocupa un sitio excelente, pero como ya se sabe, "uno solo no lucha".

Hagamos un resumen: la posición hay que valorarla como favorable para las blancas, debido a su considerable ventaja en el desarrollo de las piezas y la peligrosa posición del rey negro en el centro. No obstante, ¿cómo se presentan los planes de ambos bandos? Para las negras es imprescindible desarrollar, lo más rápido posible, las piezas (sobre todo el alfil f8) y retirar el rey del centro.

El plan blanco lógicamente debe partir de esta base: asestar un golpe en el punto más vulnerable; en este momento, la mala posición del rey. Favorece la realización de este objetivo el hecho de que las piezas blancas ya estén movilizadas y preparadas para las acciones activas, y las piezas negras se encuentran en sus posiciones iniciales.

Hay que advertir que, en la situación examinada, las blancas deben apresurarse en realizar su plan, ya que para las negras son suficientes dos o tres jugadas para igualar la ventaja de desarrollo del enemigo.

También hay que advertir al lector que los elementos estratégicos también se diferencian por su duración y estabilidad. Entre los más estables se encuentran la relación material de fuerzas o la disposición de los peones. Y el desarrollo de las piezas, sin embargo, es el más variable de los elementos estratégicos.

Así, el plan de las blancas está determinado. Ahora es necesario encontrar el procedimiento táctico para llevarlo a cabo. ¿Cómo se puede llegar hasta el rey negro? El sacrificio de peón 1. e5, se refuta mediante 1. ..., de; 2. ♘f3, ♘g4. Ya hemos dicho, que la única pieza negra que se encuentra "en su sitio" es el caballo f6. Por eso vamos a ver

la posibilidad de eliminar este caballo. Después de 1. ♗g5, ♗e7, no se ve nada real. ¿Y si sacrificamos la torre por el caballo?

Resulta que esta continuación (procedimiento táctico de destrucción de la defensa), es el más fuerte y, por añadidura, la única posibilidad de organizar un fuerte ataque sobre la posición del rey negro.

En la partida siguió: **1. ♖xf6, gf; 2. ♕h5+, ♔d8**. Otras retiradas del rey tampoco le salvaban. Por ejemplo, 1. ..., ♔d7; 2. ♕f7+, ♗e7; 3. ♘f5, ♖e8; (3. ..., ef?; 4. ♕xc4, la clavada de la diagonal a2-g8 justifica, en muchos casos, la combinación de las blancas), 4. ♖d1, d5; 5. ♘xd5, ed; 6. ♖xd5+, con ataque ganador, o 1. ..., ♔e7; 2.. ♘f5+, ef; 3. ♘d5+, ♔d8; 4. ♗b6+, ♔d7; 5. ♕f7+, ♔c6; 6. ♕c7+, ♔b5; 7. a4+, ♕xa4; 8. ♖xa4, ♔xa4; 9. ♕c4++.

3. ♕f7, ♗d7. Si 3. ..., ♗e7, entonces 4. ♘f5, ♕c7 (4. ..., ♖e8; 5. ♗b6+, ♔d7; 6. ♖d1); 5. ♘a4, ♖f8; 6. ♕xh7, ♔e8; 7. ♗b6, ♕d7; 8. ♕h5+, ♖f7; 9. ♘g7+, ♔f8; 10. ♕h8++.

4. ♕xf6+, ♔c7; 5. ♕xh8, ♗h6. Este contragolpe no cambia nada. **6. ♘xe6+**!. Una importante jugada intermedia. Si 6. ♕xa8, inmediatamente, entonces después de 6. ..., ♗xe3+; 7. ♔h1, ♗xd4; 8. ♕f8, ♗xc3; 9. bc, ♕xe4, debido a la debilidad de los peones blancos y a la amenaza 10. ..., ♗c6, las negras obtienen contrajuego. Ahora, en variantes análogas, el caballo c3 tiene la casilla d5.

6. ..., ♕xe6, (6. ..., ♗xe6; 7. ♕xh7+), **7. ♕xa8, ♗xe3; 8. ♔h1**. Las negras abandonaron. Después de 8. ..., ♗c6; 9. ♕h8, ♗xe4; 10. ♘xe4, ♕xe4; 11. ♖e1, la amenaza 12. ♕c3+, es irrefutable.

En esta partida el combate recordó "el juego en una sola portería", ya que las negras no tuvieron ni siquiera la posibilidad de empezar a realizar sus proyectos, tan peligrosa era la posición de su rey. En el medio juego, la permanencia del rey en el centro, en la mayoría de los casos, resulta desfavorable. El plan de juego más utilizado por el otro bando es el ataque al rey.

Con enroques en lados opuestos, el ataque a la posición del rey también es una estrategia muy extendida. A menudo ambos bandos siguen este plan y el resultado del combate depende de quién consiga adelantar a su adversario en el ataque.

En el diagrama 153, tenemos una posición de la partida Tolush-Krogius (Leningrado, 1951). Los planes de ambos bandos están determinados: las blancas se disponen al asalto del flanco de rey (en primer lugar con los peones "g" y "h" y teniendo previsto ocupar con el caballo la casilla e5), y las negras están obligadas a contraatacar en el flanco de dama. Las negras tienen que elegir: ¿qué peón avanzar? Después de la natural 1. ..., b5, las blancas pueden jugar ♔b1, ♖c1, y ♘a4, (a b5-b4), cambiando su plan y pasando al ataque al peón c6 debilitado. Por eso



Diagrama 153

las negras unen su plan de juego con el avance del peón "a"; se esfuerzan en avanzarlo hasta a3,provocando la jugada b2-b3, y después tratarán de abrir columnas en el flanco de dama mediante b7-b6, seguido de c6-c5, e incluso c5-c4. Si bien es cierto que cuando el peón c6 avance, las negras deben prestar atención a la defensa del peón d5.

En la partida siguió: **1. ..., a5!; 2. g4, a4; 3. ♘xa4?**. Una desviación innecesaria. Las blancas van al encuentro del enemigo. Después de esta jugada se justifica el sacrificio de peón, y se aprovecha la columna "a" para el ataque. También era mala 3. a3, ya que las negras tendrían la posibilidad de abrir líneas mediante b7-b5-b4 (en esta variante no se aprecia la debilidad del peón c6). Por lo visto, las blancas debieron permitir a4-a3 y responder b2-b3. En este caso mantenían la tensión con posibilidades mutuas.

3. ..., ♕a5; 4. ♘c3. Si 4. b3, entonces 4. ..., ♘e6; 5. ♗e5, b5; 6. ♘c5, (6. ♘c3, ♗b4), 6. ..., ♘xc5; 7. dc, ♘e4!; o 5. g5, ♘xf4; 6. ef, ♘e4, con iniciativa de las negras.

4. ..., b5; 5. ♘d2. No se consigue mantener el peón. En caso de 5. a3, b4; 6. ab, ♗xb4, el ataque negro se desarrolla sin obstáculos. Ahora está claro que la jugada 3. ♘xa4, fue un error grave. En vez del choque de planes de ambos bandos, en el que cada uno tiene las mismas posibilidades de éxito, la partida se desarrolla bajo el signo unilateral del ataque de las negras.

5. ..., b4; 6. ♘b3, ♕b6; 7. ♘e2, ♖xa2; 8. ♔b1?. Era imprescindible 8. f3, para trasladar el rey por la ruta c1-d2-e1-f2. La jugada de la partida deja escapar esta posibilidad de defensa. **8. ..., ♖a7; 9. f3, ♗a6**. Es útil cambiar los alfiles de casillas blancas para el dominio de la casilla c4.

10. ♗xa6, ♕xa6; 11. ♘ec1, ♘e6; 12. ♘d3, ♘d7; 13. ♔c1. Debido a la inminente ruptura c6-c5, las blancas intentan trasladar el rey a un refugio seguro, pero no lo consiguen. A esto las negras ya disponen de una maniobra muy fuerte, el traslado del caballo a la casilla c4.

13. ..., ♘b6! 14. ♘dc5. Era mala 14. ♔d2, por 14. ..., ♘c4+; 15. ♔e2, ♘xf4+; 16. ef, (16. ♘xf4, ♗g5, y 17. ..., ♘xe3), 16. ..., ♗h4+. **14. ..., ♗xc5; 15. ♘xc5, ♘xc5; 16. dc, ♘c4; 17. ♕b3.** Se amenazaba 17. ..., b3. **17. ..., ♕b5; 18. ♖de1, ♕xc5; 19. ♔d1, ♖ae7; 20. ♕c2, ♖xe3; 21. ♗xe3, ♘xe3+; 22. ♖xe3, ♕xe3; 23 ♖f1, ♖a8; 24. ♕c1, ♕xc1+.** Las blancas abandonaron.

Con la situación de los reyes en flancos opuestos, a menudo, el ataque se realiza con el asalto de los peones. Este asalto intenta abrir columnas y diagonales para las piezas de largo alcance, que participan en el ataque. Los cambios de peones que surgen durante el asalto, son favorables al bando atacante, ya que así el rey enemigo se ve privado de su cobertura. Hay que advertir que, por lo general, la mejor posición defensiva de los peones es mantenerlos en su situación inicial. Cualquier avance facilita al atacante no sólo la realización del asalto de peones, sino también crear amenazas desde lejos y la posibilidad de realizar sacrificios. La efectividad del asalto de peones en las posiciones con enroques opuestos, se basa en que el avance de peones no empeora la posición del rey propio, que se encuentra en el otro flanco.

En los enroques en el mismo lado, el plan de ataque al rey no predomina, y se realiza junto a otros planes alternativos: aprovechamiento de las debilidades en la estructura de peones del enemigo, limitar la movilidad de sus piezas ligeras, el dominio de las columnas y diagonales abiertas, etc...

Si se elige el plan de ataque al rey enemigo, entonces el asalto de peones o bien no se realiza (en el asalto toman parte otras piezas), o bien se hace después de una cuidadosa preparación. Resulta que el avance de los peones de la posición del propio rey por lo general viola sustancialmente su seguridad. Es especialmente peligroso en aquellos casos en los que el adversario contraataca activamente en el centro. Hay que advertir que semejante ataque en el flanco (y no hablemos sólo del ataque de peones con enroques en el mismo lado), tiene perspectivas cuando la posibiliadad de contrajuego del enemigo en el centro está eliminada.

En el diagrama 154 tenemos una posición de la partida Panov-Bondarevsky (Tbilisi, 1937). Juegan las negras. Vamos a valorar la posición. Es evidente que las piezas negras están mejor desarrolladas y ocupan posiciones más activas. Por parte de las blancas no intervienen en la lucha ni la torre a1 ni el alfil c1. Además, los caballos en b3 y



Diagrama 154

e2 aún están pasivos. La cobertura del rey blanco está debilitada por el avance del peón a h3, que debe tener (lo veremos más adelante) un significado importante.

Es cierto que las negras tienen el peón d5 aislado. Pero en este momento no es una debilidad; en primer lugar, porque las blancas no están en condiciones de atacarlo, y en segundo, porque permite a los caballos negros establecer bases en c4 y e4.

Así, en resumen, hay que valorar la posición como favorable a las negras. La combinación de una serie de particularidades en la disposición de las piezas: debilitamiento de la cobertura de peones del rey blanco, los alfiles y la dama negros que apuntan al flanco de rey, la posibilidad de irrumpir con la dama en la casilla g3 (gracias a la clavada del peón f2 por el alfil b6), y también la comprensión de la circunstancia de que la ventaja en el desarrollo de las piezas no es permanente, lleva a las negras a la conclusión de que es necesario un ataque directo sobre el rey.

Sobre esta posición escribió Bondarevsky: *"... si ahora jugaran las blancas, podrían llevar el caballo de b3 a d4, ocupando un buen punto central y preparando b2-b3, etc ... Las blancas reforzarían gradualmente la posición de sus piezas, estableciendo la necesaria interacción entre sus fuerzas... Las negras decidieron que había llegado el momento crítico en el que era necesario actuar con energía, para que las blancas no pudieran consolidar su posición".* El primer campeón mundial Wilhelm Steinitz indicó, con justicia, que el bando que tiene ventaja está obligado a atacar, a mostrar actividad, o de lo contrario perderá su ventaja.

En la partida continuó: **1. ..., ♗xh3!; 2. ♗f4**. En caso de 2. gh, seguiría un nuevo sacrificio sobre el tema de destrucción de la defensa, 2. ..., ♖xe2, que llevaría a una rápida victoria negra. Por ejemplo, 3. ♗xe2, ♕g3+; 4. ♔h1, ♕xh3+; 5. ♔g1, ♗xf2+; 6. ♔xf2, ♘e4+; 7. ♔g1, ♕g3+; 8. ♔h1, ♘f2++, o 3. ♖xe2, ♕xg3+; 4. ♔f1, ♕h3+; 5. ♔g1, ♕g3+; 6. ♔f1, ♗xf2+, etc..., o 3. ♕xe2, ♕xg3+; 4. ♔f1, ♕xh3+; 5. ♔g1, ♘g4.

2. ..., ♕d7; 3. gh. En caso de 3. ♗xc4, dc; 4. gh, (4. ♘bd4, ♗f5, o 4. ♕xd7, ♗xd7; 5. ♘d2, ♘e4), 4. ..., ♕xh3; 5. ♘bd4, g5!; 6. ♗d6, (6. ♗xg5, ♕g4+; 7. ♔h2, ♕h5+; 8. ♔g1, ♕xg5+; o 6. ♗g3, ♘e4, y 7. ..., f5), 6. ..., ♘e4; 7. ♗xf8, ♗c7; 8. ♘f3, ♕xf3; 9. ♕d4, ♖xf8, las negras tendrían un gran ataque. Aconsejamos al lector que analice atentamente las variantes que surgen tras 3. ♗xc4.

3. ..., ♕xh3. Amenaza 4. ..., ♘xb2 y 4. ..., ♗xf2+; 5. ♔xf2, ♘g4+; 6. ♔g1, ♘ce3. **4. ♗xc4, ♕g4+; 5. ♔f1**. Si 5. ♗g3, entonces 5. ..., ♖xe2; 6. ♖xe2, ♕xg3+; 7. ♔f1, ♕h3+; 8. ♔e1, dc; 9. ♘d4, ♘e4; 10. ♖xe4, ♕h1+; 11. ♔d2, ♕xe4. **5. ..., ♗xf2?!**. Una belleza superflua. Ganaba con mayor rapidez la jugada tranquila 5. ..., ♕f3!. Después de 6. ♘bd4, ♗xd4; 7. ♕xd4, ♖xe2; 8. ♔g1, dc; las negras tienen dos peones de ventaja y una posición de técnica sencilla para la victoria.

6. ♔xf2. Se amenazaba 6. ..., ♖xe2. **6. ..., ♘e4+; 7. ♔f1, ♕f3+; 8. ♔g1, ♕f2+; 9. ♔h1, ♖e6; 10. ♗xd5**. También perdía 10. ♖f1, por 10. ..., ♕h4+; 11. ♔g2, ♖g6+; 12. ♔f3, ♕h3+; 13. ♗xg3, ♘xg3; pero 10. ♕d3, permitía continuar la resistencia. Por ejemplo: 10. ..., dc; 11. ♕e3, cb; 12. ab, o 12. ♕xf2. Las negras deben ganar (invitamos al lector a que lo vea por sí mismo), pero ¿para qué darle al enemigo posibilidades? (recordemos la jugada 5. ..., ♕f3!).

10. ..., ♕f3+; 11. ♔h2, ♖g6; 12. ♗xf7+, ♖xf7; 13. ♕d8+, ♖f8; 14. ♕d5+, ♔h8; 15. ♘g3, ♕f2+. Las blancas abandonaron.

Ejercicios de la lección vigesimonovena

205. Blancas ♔b1, ♕h3, ♖d1, ♖h1, ♗e2, ♘c3, pp. a2, b2, c2, g2, h2. Negras ♔e8, ♕f4, ♖d8, ♖f8, ♗b7, ♘d7, pp. a6, b5, e5, f6, f7 h7. Juegan las blancas. ¿Qué objetivo establecería para las blancas y qué procedimiento elegiría para su realización?

206. Blancas ♔g1, ♕e2, ♖c1, ♖f1, ♗b2, ♗d3, ♘b3, ♘f3, pp. a3, b4, d4, e4, f2, g2, h2. Negras ♔g8, ♕b8, ♖c8, ♖e8, ♗b7, ♗f8, ♘c6, ♘f6, pp. a7, b6, d6, e6, f7, g7, h7. Juegan las blancas. Elija un plan de juego para las blancas.

207. Blancas ♔g1, ♕h4, ♖f1, ♗g5, ♘c3, pp. a2, b2, d4, e5, g2, h2. Negras ♔g8, ♕e8, ♖c8, ♗d7, ♗g7, pp. a6, b7, d5, e6, f5, h7. Juegan las blancas. Elija un plan de juego para ellas.

208. Blancas ♔b1, ♕c2, ♖d1, ♖h1, ♗f1, ♘c3, ♘f3, pp. a2, b2, d4, e3, f2, g2, h2. Negras ♔g8, ♕d8, ♖a8, ♖f8, ♗b7, ♗f6, ♘d7, pp. a7, b6, c7, d5, f7, g7, h6. Juegan las blancas. Elija un plan de juego para ellas.



Lección trigésima

La estructura de peones

Con gran frecuencia el principal criterio para la valoración de una posición es la estructura de peones. En muchas situaciones, el significado de la ventaja de este elemento estratégico, se explica por su relativa estabilidad. Los peones poseen menor movilidad que las otras piezas y, por eso, su posibilidad de movimiento está limitada. Además, como ya se sabe, los peones no pueden volver atrás y es insuficiente la defensa entre sí.

Por eso, casi cada avance de peón exige una preparación previa y debe ser apoyado por las fuerzas restantes. De esta manera, a menudo, en el transcurso de varias jugadas, la estructura de peones permanece invariable.

Antes de pasar a un examen más concreto sobre la influencia que tiene la estructura de peones en la valoración general de una posición, hay que aclarar algunos términos relativos a aspectos aislados de la configuración de peones. Recordemos que ya antes hablamos de algunos.

Peón pasado es aquel que no tiene ante sí ningún peón enemigo en



Diagrama 155

la columna que ocupa ni en las columnas vecinas a ella. En el diagrama 155 el único peón pasado es el peón blanco a4.

Peón aislado es el peón que no tiene en las columnas vecinas a la suya ningún peón de su mismo color. En esta posición está el peón e3.

Peones doblados (o triplicados) son aquellos peones del mismo bando que están situados en la misma columna. Los peones b2 y b3 son peones doblados.

A los peones de un bando que se encuentran en columnas vecinas se les llama *peones ligados*. En este caso las blancas y las negras tienen dos grupos de peones ligados: a4, b2, b3; g5, h4; c6, d6; f7, g6, h5.

A dos peones ligados, dispuestos en una fila y que no tienen ante sí peones enemigos, se les llama *peones colgantes*. En esta posición tenemos los peones c6 y d6. Si dos o más peones ligados están dispuestos en una diagonal, entonces forman una *cadena de peones*. Indiquemos las cadenas de peones: para las blancas, b3, a4 y h4, g5. Para las negras, f7, g6, h5. Al peón de la cadena que se encuentra más cerca de su posición original se le llama *base* de la cadena. En esta posición las bases de las respectivas cadenas de peones son b3 y h4 (para las blancas) y f7 (para las negras).

Si la casilla inmediata al avance del peón que se encuentra en la base de la cadena está estrictamente controlada por las piezas enemigas, a este peón estancado se le llama *retrasado*. En la posición del diagrama 155, el peón f7 está atrasado, y el peón b3 podría estarlo si las negras consiguieran jugar c6-c5.

Veamos las particularidades del juego en las situaciones fundamentales de la estructura de peones. Las posiciones con el peón aislado en el centro son de las más corrientes. El bando que tiene el peón aislado intenta, por lo general, aprovecharlo como base para otras piezas (lo mejor para los caballos) o cuenta con el avance del peón, que debe restringir la posición de las fuerzas enemigas. El ajedrecista que lucha contra el peón aislado, intenta bloquearlo firmemente (para ello resulta conveniente la casilla delante de él, ya que no puede ser atacada por los otros peones enemigos), y después o bien pasar a ganar el peón aislado, o bien ligar a su defensa a considerables fuerzas del enemigo, desviándolas de otros objetivos. Los méritos del peón aislado se manifiestan cuando hay una gran cantidad de piezas sobre el tablero, y su debilidad se manifiesta en el final o cuando ha habido una considrable simplificación.

Las particularidades indicadas son, a menudo, elementos determinantes para la valoración de la posición, y la aspiración para realizar las ventajas y defectos de la posición del peón aislado fijan las bases para la preparación de los planes de juego.

El papel positivo del peón aislado se demostró en las partidas Botvinnik-Vidmar (diagrama 148) y Panov-Bodarevsky (diagrama 154).

Veamos un caso de aprovechamiento ventajoso de la debilidad del peón aislado.



Diagrama 156

En el diagrama 156 tenemos una posición de la partida Krogius-Boleslavsky (Riga, 1958). Juegan las negras. La partida siguió así: **1. ..., 0-0?**. El error principal. El plan de las blancas consiste en la presión sobre el peón d5. Los cambios le favorecen. Las negras deben esforzarse en un juego de piezas por las columnas "c" y "e", aprovechando los sólidos puntos en e4 y c4. Por eso era imprescindible continuar 1. ..., ♘ce4.

2. ♘xc5, ♗xc5; 3. ♗g5. Amenaza 4. ♗xf6, y 5. ♕xd5. Las negras deben perder tiempo en la defensa del peón d5. **3. ..., ♖c8; 4. c3**. De nuevo la misma amenaza. Y de nuevo las negras están obligadas a defenderse. **4. ..., ♖c6; 5. ♕d3**. Preparando ♖a1-d1. Probablemente, a las negras les valía la pena continuar 5. ..., ♗e7; 6. ♖ad1, ♖b6, o 6. ♘d4, ♖b6, con una posición peor, pero no privada de contrajuego. Ahora, sencillamente, se quedan sin peón.

5. ..., h6; 6. ♗xf6, ♖xf6; 7. ♖ad1, ♕b6. No hay quien difienda al peón. Si 7. ..., ♖d6, entonces 8. b4, ♗b6; 9. c4. **8. b4, ♗d6; 9. ♕xd5, ♖c8; 10. ♖d3, ♗b8; 11. ♕d7, ♕c6; 12. ♖fd1, ♔h7; 13. ♔f1**. Aproximando al rey en caso de pasar al final después de 13. ..., ♕xd7. **13. ..., ♕c4; 14. ♘d2!, ♕h4; 15. ♘e4, ♕xe4; 16. ♕xc8, ♗xh2; 17. ♕h3**. El intento de las negras de complicar el juego no ha fructificado; las blancas tienen ventaja de material y una posición ganada con facilidad. Aún siguió: **17. ..., ♗c7;**

18. ♖d4, ♕e5; 19. ♖e1, ♕g5; 20. ♕g4, ♕b5+; 21. ♔g1, ♕a4; 22. ♕e4+, g6; 23. ♕e7, ♕c6; 24. ♕c5, ♗b6; 25. ♕xc6, bc; 26. ♖d2, c5; 27. ♖e4, ♔g7; 28. a4, cb; 29. ab, ♖c6; 30. g3, a5; 31. b5, ♖f6; 32. ♔g2, ♗c5; 33. ♖c2, ♗a7; 34. ♖f4. Las negras abandonaron.

Los peones doblados tienen, a menudo, más defectos que ventajas. Por lo general, limitan la movilidad de sus fuerzas (especialmente de las piezas de largo alcance) y en muchos casos necesitan defensa, desviando determinados recursos propios de la lucha en otros sectores. Con la presencia de peones doblados es difícil crear uno pasado. En especial son débiles los peones doblados aislados. Ellos son presa fácil del enemigo.

La mayor vitalidad de los peones doblados existe cuando están unidos a otro peón (o peones). En la práctica se encuentra con frecuencia, por ejemplo, este grupo de peones: c6, c7, d6 para las negras, y c3, c4, d4, para las blancas. Posiciones semejantes también tienen sus cualidades: esta configuración de peones es muy estable, y en las columnas vecinas, liberadas por los peones doblados, pueden actuar las piezas pesadas.

En la lucha contra este "trío" es importante provocar el avance de uno de los peones, lo que crea fisuras en su estructura. El procedimiento más utilizado es presionar sobre el peón contiguo a los doblados. Así, contra el grupo de peones c6, c7, d6, las blancas, a menudo, avanzan sus peones a c5 o e5, tratando de obligar a las negras a cambiarlos (dc y de), o bien a que avance, d6-d5.

Veamos una partida (si bien es cierto, con otra configuración de peones), en la que se ilustra perfectamente las dificultades que traen los peones doblados.

Kasparian - Bronstein

Leningrado, 1947

1. e4, c5; 2, ♘c3, ♘c6; 3. f4, e6; 4. ♘f3, d5; 5. ♗b5, ♘f6; 6. e5, ♘d7; 7. ♗xc6, bc; 8. 0-0, ♗e7; 9. d3, 0-0; 10. ♕e1. Previene 10. ..., f6; 11. ef, ♗xf6; por 12. ♕xe6+. **10. ..., ♖b8?**. Era imprescindible 10. ..., c4; 11. dc, (11. d4, c5!), 11. ..., ♗a6, tratando de desprenderse de los peones doblados.

11. b3, ♕e8?. De nuevo merecía atención 11. ..., c4. Por ejemplo, 12. bc, dc; 13. d4, ♘f6, con idea de 14. ..., c5, o 14. ..., ♘d5. **12. ♗a3, ♗a6; 13. ♘d1!**. Como el peón d5 está defendido doblemente y el avance c2-c4 no puede obligarle a moverse, las blancas basan su juego en la presión sobre el peón c5. Su caballo debe llegar a a4, pero no inmediatamente. Si 13. ♘a4, entonces 13. ..., ♗b5.

13. ..., f5; 14. ♕a5, ♗b7; 15. ♘b2. Naturalmente no 15. ♕xa7?, debido a 15. ..., ♕c8; 16. ♕a5, ♖a8; 17. ♕e1, ♖xa3. **15. ..., ♕d8; 16. ♕c3, ♗a6;**

17. ♘a4, d4. La primera parte del plan se ha cumplido. Destruida la amenaza potencial c5-c4, los peones negros están condenados al ostracismo, y las blancas disponen, para las maniobras del caballo, de la casilla c4.

18. ♕d2, ♗b5; 19. ♘b2, ♘b6; 20. ♘c4. Aquí las negras también podían crearle al enemigo unos peones doblados mediante 20. ..., ♘xc4, o 20. ..., ♗xc4. Pero en comparación estos peones no son favorables a las negras. Después de 21. dc, las blancas podrían trasladar su caballo por el itinerario f3, e1, d3, creando una peligrosa presión sobre el peón c5.

20. ..., h6; 21. ♔h1, ♔h7; 22. ♖ae1, ♖b7; 23. ♖g1. A 23. ..., g5, las blancas han preparado el contragolpe 24. g4. **23. ..., ♘d5; 24. ♘d6!.** La invasión decisiva. Las blancas descubren la columna "e" y dominan el centro. **24. ..., ♗xd6; 25. ed, ♕xd6; 26. ♖e5, ♖f6.** Si 26. ..., ♘b4, entonces 27. ♖xc5. Hay que advertir que las blancas aún tienen "en reserva" la amenaza ♘xd4. **27. ♖ge1, ♖b6; 28. ♘xd4, ♖a6; 29. ♕c1, ♘b4; 30. ♘xe6, ♘xc2; 31. ♕xc2, ♖xa3; 32. ♕b2, ♖a5; 33. ♘xc5, ♗xd3.** Caen en una posición perdida. Pero otras también eran desesperadas. Si 33. ..., ♗a6, entonces 34. b4, ♖b5; 35. ♘xa6. **34. ♘xd3.** Las negras abandonaron.

Sobre la valoración de una posición con los peones colgantes siempre surge la discusión. ¿Son fuertes o débiles?



Diagrama 157

En el diagrama 157 tenemos una posición de la partida Sokolsky-Botvinnik (Leningrado, 1938). En el tablero hay una pareja "colgante", los peones c5 y d5. Hablando sobre las cualidades e insuficiencias de estos peones hay que tener en cuenta que dispuestos en falange

controlan cuatro casillas ante sí. La creación de esta empalizada es una cualidad indiscutible. Pero junto a esto, los peones colgantes no pueden apoyarse el uno en el otro y necesitan la ayuda de piezas más valiosas. El momento más importante surge tras el avance de uno de los peones. Por una parte puede llevar al bloqueo de los peones, proporcionando al enemigo una casilla cómoda en el centro, y dificultades con la defensa del peón que se queda atrás. Por otra parte, el avance puede estar ligado con la creación de un fuerte peón pasado o la apertura de líneas para el ataque de las piezas propias, que estaban preparadas para las acciones activas detrás de la pareja de peones colgantes.

Por eso es imposible dar una respuesta única a la pregunta hecha con anterioridad. Todo depende de las circunstancias concretas que se produzcan tras el avance de uno de los peones colgantes. La estadística de juego de los pros y los contras de los peones colgantes está ejemplarmente igualada.

En la posición examinada juegan las negras. Sus posibilidades son preferibles. Las piezas ocupan posiciones activas y están preparadas para el asalto. Por otro lado, las piezas blancas están bastante pasivas y no consiguen crear ninguna amenaza contra los peones colgantes.

Continuó: **1. ..., ♗h6**. Las negras dirigen su golpe al punto más vulnerable de la posición blanca, f2 y e3. De momento amenazan 2. ..., d4. **2. ♗a3**. Ahora 2. ..., d4, no es conveniente debido a 3. ♘xd4. **2. ..., ♘g4!**. Reforzando la presión sobre los puntos f2 y e3. Amenaza 3. ..., ♗xe3; 4. fe, ♕xe3+; 5. ♔h1, ♘f2+; 6. ♔g1, ♘h3++; 7. ♔h1, ♕g1+, y 8. ..., ♘f2++. **3. ♕d3, ♘de5; 4. ♘xe5, ♕xe5; 5. ♘g3, ♕f6**. También con la amenaza 6. ..., ♕h4; 7. h3, ♘xe3. **6. ♘h1**. Es evidente la fisura estratégica de las blancas. Ahora las negras realizan con efecto decisivo el avance de los peones en el centro. **6. ..., d4, 7. ♕e2, ♘e5; 8. ed**. O 8. ♗xc5, ♗f3; 9. gf, d3; 10. ♖xd3, ♘xd3; 11. ♗xd4, ♘xc1. También perdería 8. ♖xc5, ♖xc5; 9. ♗xc5, ♘f3+; 10. gf, ♗xf3; 11. ♕c2, ♗xd1; 12. ♕xd1, ♕g5+.

8. ..., cd! (8. ..., ♗xc1?; 9. de!); **9. ♖xc8, ♗xc8; 10. ♖e1, d3; 11. ♕d1, ♗g4; 12. ♕a1** 12. f3, ♘xf3+), **12. ..., d2**, y las blancas abandonaron enseguida.

En la mayoría de los casos la debilidad de la posición es el peón retrasado. La presencia de un peón retrasado permite al enemigo ocupar la casilla delante de él y aprovecharla para la penetración de sus piezas. El peón retrasado se puede detener con facilidad y es objeto de ataque directo ya que, por regla general, está privado de la posibilidad de avance.

En el diagrama 158 ofrecemos una posición, que se encuentra en la partida Krogius-Ravinsky (Leningrado, 1957). Las negras tienen el peón c6 retrasado. ¿Cómo aprovechar esta debilidad? Como ya indicamos, se



Diagrama 158

utilizan dos procedimientos de juego. El primero consiste en organizar un ataque directo sobre el peón; el segundo en aprovechar la circunstancia de que las piezas enemigas están ocupadas en la defensa del peón retrasado y por eso están alejadas de otros objetivos.

En la partida examinada se encuentran ambos métodos combinados. Se jugó: **1. ♘e2, ♖d6; 2. ♘g3, ♕g5; 3. ♖b6, ♗d7; 4. ♗f5, ♗xf5; 5. ♕xf5, ♕d8; 6. ♖fb1, ♖f6; 7. ♕c2, ♕d6**. La necesidad de defender el peón del ataque directo, fuerza a las piezas negras a ocupar malas posiciones (en especial la dama y la torre de la octava fila), pero el peón aún se mantiene. Teniendo en cuenta la desarmonía de las piezas negras, las blancas cambian su plan y se esfuerzan en realizar una invasión por la octava fila (sin dejar, desde luego, la atención sobre el peón c6).

8. ♕a4, ♖g6; 9. ♕b4, ♕e6; 10. ♖b8, ♘d7; 11. ♖xe8+, ♕xe8; 12. ♕b7, ♖e6; 13. ♖a1, ♘f8; 14. ♖a8, ♕e7; 15. ♕xe7, ♖xe7; 16. ♖c8, ♖e6; 17. ♘e2!. Parece que esta jugada está ligada sólo con la idea de llevar el caballo sobre el peón c6 por la ruta e2-f4-d3-b4. Pero también contiene otro objetivo, atraer al peón negro a g5 y gracias a esto dominar el punto de invasión sobre la posición negra, la casilla f5.

17. ..., g5; 18. ♘g3!, f6; 19. ♘f5, h5; 20. h3, g4. De lo contrario las mismas blancas juegan g2-g4. **21. hg, hg; 22. ♔h2, ♔f7; 23. ♔g3, ♔g6; 24. ♘h4+**. Las negras abandonaron.

La cadena de peones, esto es, la disposición consecutiva de peones de un bando por cualquier diagonal, se encuentra, a menudo, en las más diversas situaciones de juego. Tienen un significado importante para la práctica las posiciones con cadenas de peones cerradas. En estos casos, el golpe principal se debe asestar contra la base de la cadena.

Veamos una partida ejemplar.
Krogius - Korchnoi
Tbilisi, 1956

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. ♘d2, ♘f6; 4. e5, ♘fd7; 5. ♗d3, c5; 6. c3, b6. La cadena de peones blancos: b2, c3, d4, e5, se enfrenta con la cadena de peones negros: d5, e6, f7. En adelante las blancas intentarán organizar un ataque sobre los peones e6 y f7, y las negras, respectivamente, sobre la base de la cadena de peones blancos.

7. f4, ♗a6; 8. ♗xa6, ♘xa6; 9. ♘df3, ♗e7; 10. ♘e2, c4. Cada uno se ocupa de sus asuntos, las blancas preparan el avance f4-f5, y las negras piden paso (jugando 10. ..., c4) a su peón "b". **11. 0-0, 0-0; 12. g4!, f5.** ¡Además de los peones es necesario ocuparse de los reyes! Temiendo caer bajo un ataque a consecuencia de 13. f5, las negras liberan terreno alrededor de su rey. Si bien es cierto que han creado un peón retrasado en e6.

13. ef, ♘xf6; 14. ♘e5, ♘c7?. Las negras se entusiasman con la realización de su plan y no prestan atención a las acciones de su enemigo. Debieron jugar 14. ..., ♘c4, y después de la posible 15. ♖f3, b5; 16. ♘g3, ♘xg3; 17 ♖xg3, ♗d6; las posibilidades estarían igualadas.

15. ♘g3, b5; 16. ♕e2, ♗d6; 17. ♗d2, ♘d7. Las negras advierten el peligro y pasan a las necesarias medidas defensivas. Quieren jugar 18. ..., ♗xe5, y en caso de 19. de, el caballo se dirige a d3 a través de c5.

18. f5. Finalmente, las blancas llegan hasta la base de la cadena de peones. **18. ..., ♕e7?.** Un grave error. No valía 18. ..., ♗xe5; 19. de, ♘c5; por 20. fe. Pero las negras podían jugar 18. ..., ef; 19. ♘xf5, ♗xe5; 20. de, ♘e6, manteniendo las posibilidades de defensa.

19. ♖ae1, ♗xe5. Era más tenaz 19. ..., ♖ae8. **20. de, ♖ae8; 21. ♕f2!.** Ahora y siempre se previene la jugada ♘c5 por f5-f6, y a 21. ..., a6, sigue 22. ♗e3, y no se ve jugada útil para las negras. Por lo visto, su posición está perdida.

21. ..., ♕d8; 22. ♕xa7, ef; 23. ♘xf5, ♖xe5; 24. ♖xe5, ♘xe5; 25. ♗f4!. Después de 25. ♕d4, ♖e8, las negras aún se mantenían, pero la jugada de la partida gana inmediatamente.

25. ..., ♖e8; 26. ♗xe5, ♖xe5; 27. ♕d4, ♕e8; (27. ..., ♕f6; 28. ♘h6+). (Ver diagrama 159).

28. ♘xg7!, ♕e7; 29. ♘f5, ♕e6; 30. ♘h6+, ♔g7; 31. ♘f7. Las negras abandonaron.

Con esto terminamos el examen sobre los principales planes estratégicos para el ataque al rey y el aprovechamiento de las particularidades de la estructura de peones. El problema del centro y el desarrollo (movilización) de las fuerzas los conoceremos más detalladamente tras el estudio de la fase de apertura.



Diagrama 159

En lo que respecta a otros elementos estratégicos, los caracterizamos en forma breve en otros capítulos precedentes (por ejemplo, el valor relativo del alfil y el caballo). Desde luego, el lector sólo ha recibido un conocimiento preliminar sobre la estrategia del ajedrez. El conocimiento de métodos más complejos requiere una mayor preparación práctica y teórica, cuyo contenido escapa al alcance del presente manual.

Ejercicios de la lección trigésima

209. Blancas ♔g1, ♕d3, ♖a1, ♖e1, ♗a2, ♗h6, ♘f3, ♘c3, pp. a3, b2, d4, f2, g2, h2. Negras ♔g8, ♕a5, ♖c8, ♖e8, ♗d7, ♗e7, ♘c6, ♘f6, pp. a6, b7, e6, f7, g6, h7. Juegan las blancas. Encuentre un plan de juego para las blancas y el procedimiento táctico para realizarlo.

210. Blancas ♔g1, ♕d1, ♖a1, ♖f1, ♗c1, ♗g2, ♘c3, pp. a2, b2, e2, f2, g3, h2. Negras ♔e8, ♕b6, ♖a8, ♖h8, ♗c8, ♗e7, ♘f6, pp. a7, c6, d5, f7, g7, h7. Juegan las blancas. Desarrolle un plan de juego para las blancas.

211. Blancas ♔h1, ♕e1, ♖c1, ♖f1, ♗e3, ♘c3, pp. a2, b2, c2, e4, f5, g2, h2. Negras ♔g8, ♕c4, ♖a8, ♖f8, ♗e7, ♘f6, pp. a7, b7, d6, e5, f7, g7, h7. Juegan las blancas. Desarrolle un plan de juego para las blancas.

212. Blancas ♔g1, ♕e2, ♖d1, ♖e1, ♘f3, pp. a2, b2, c3, d4, e5, f2, g2, h3. Negras ♔g8, ♕c7, ♖a8, ♖d8, ♗e7, pp. a7, b6, c4, d5, e6, f7, g7, h7. Juegan las negras. ¿Qué plan de juego elegirían las negras?



Lección trigesimoprimera

El desarrollo de las piezas

Se llama apertura al estadio inicial de la partida en la que ambos bandos realizan la movilización de las fuerzas, preparándose para acciones decisivas sobre el tablero. Pero sería erróneo considerar la apertura sólo como una parte auxiliar de la partida de ajedrez. En primer lugar, muchos encuentros ajedrecísticos se deciden ya en la apertura, y en segundo lugar, y esto es lo más importante, la disposición de las piezas en la fase inicial de la apertura determina el rumbo del juego posterior y su resultado, a menudo, depende de algunas de las primeras jugadas.

¿Cuánto dura la apertura? ¿Cuántas jugadas determinan esta fase de la partida? Es imposible responder a esta pregunta con una exactitud exahustiva, ya que el principal problema de la apertura, la movilización de las fuerzas de ambos bandos, se resuelve con distinta velocidad según sean las posiciones. Sólo para orientarse, se puede decir que la media de la duración de la apertura está entre las 12-15 jugadas.

Dado que al principio del juego se encuentran sobre el tablero las treinta y dos piezas, la teoría de la apertura es una de las fases más complejas del juego del ajedrez. Al análisis de las diversas variantes y sistemas de apertura se han consagrado infinidad de manuales y tratados. Sin embargo, para el ajedrecista principiante aún es pronto para profundizar en los laberintos de variantes y estudiar una investigación especial. Esto se producirá más tarde, ahora es suficiente con conocer los principios generales del desarrollo de la apertura.

Además, los fundamentos de estos principios ya los conoce el lector, porque se encuentran entre el número de ideas estratégicas o elementos, que se utilizan no sólo para la valoración de las aperturas, sino para cualquier situación en el tablero de ajedrez. Los principios fundamentales del desarrollo en la apertura son los siguientes: 1) un rápido desarrollo (movilización) de las fuerzas; 2) la lucha por dominar el centro; 3) la creación de una buena estructura de peones. Desde luego, en la fase inicial de la partida tienen efecto todas las reglas de la estrategia. La división ya indicada de tres elementos sólo acentúa su relativa importancia en la apertura.

Veamos la exigencia de una rápida movilización de las fuerzas (teniendo en cuenta, desde luego, que no se puede comprender este método de juego aislado de la lucha por el centro y una armoniosa estructura de peones). Un esquema ejemplar de desarrollo es el siguiente: 1. Avanzar los peones centrales, abriendo paso a las piezas menores y la dama. 2. Desarrollar las piezas menores. 3. Hacer el enroque. 4. Introducir las piezas pesadas, dama y torres. Al mismo tiempo hay que impedir que el enemigo consiga este objetivo. J. R. Capablanca advirtió: *"Si uno de los adversarios consigue desarrollar completamente sus fuerzas antes que el otro, debe estar plenamente satisfecho de su juego. Para el principiante, esta consideración debe predominar por encima de otras"*.

Así, el factor más importante es el tiempo, medido en número de jugadas. El desarrollo de las piezas en un corto tiempo es una exigencia. Conozcamos algunos ejemplos de juego en la apertura.

1. e4. Junto a 1. d4, es la jugada más usual, abriendo paso al alfil y a la dama y situando un peón en el centro. **1. ..., e5**. A menudo también se encuentran las respuestas 1. ..., c5, (la defensa siciliana); 1. ..., e6, (defensa francesa) y 1. ..., c6, (defensa Caro Kann).

2. ♘f3. Desarrolla una pieza con un ataque simultáneo sobre el peón e5. A menudo surge la pregunta de cuál pieza ligera se debe sacar antes, el caballo o el alfil. No hay respuesta universal. Pero en la mayoría de los casos es preferible la jugada del caballo, que da a la posición un equilibrio esencial. La inmediata salida del alfil resulta, por lo general, precipitada. Un ejemplo de la partida Morphy-consultantes (París, 1853): 1. e4, e5; 2. ♘f3, d6; 3. d4, ♗g4?; 4. de, ♗xf3. La permanencia del alfil resultaba inútil, por la variante 4. ..., de?; 5. ♕xd8+, ♔xd8; 6. ♘xe5, por lo que hay que cambiar el caballo. Pero esto ya es una pérdida de tiempo; el alfil ha hecho dos jugadas por el desarrollo del caballo, que sólo ha hecho una. 5. ♕xf3, de; 6. ♗c4, ♘f6?; 7. ♕b3, ♕e7; y ahora ♕xb7, ganaba peón (sin embargo, en la partida se jugó: 8. ♘c3!?, c6; 9. ♗g5, b5?; 10. ♘xb5, cb; 11. ♗xb5+, ♘bd7; 12. 0-0-0, ♖ad8; 13. ♖xd7, ♖xd7; 14. ♖d1, ♕e6; 15. ♗xd7+, ♘xd7; 16. ♕b8+, ♘xb8; 17. ♖d8++).

2. ..., ♘c6. Es más pasiva 2. ..., d6. Es posible 2. ..., ♘f6, atacando al peón e4. Sería desafortunada 2. ..., ♕e7, ya que crea una barrera en la salida de su alfil. **3. ♗b5**. Con esta jugada empieza la *apertura española*, una de las aperturas más populares y ricas en contenido. **3. ..., d6**. Defendiendo el peón e5 debido a la amenaza 4. ♗xc6, y 5. ♘xe5. Sin embargo, esta amenaza no es muy peligrosa, aunque así parezca a primera vista, y hay un camino de juego más activo para las negras: 3. ..., a6, y después de 4. ♗a4, 4. ..., ♘f6, o 4. ..., ♗c5. También es posible la continuación 3. ..., ♘f6, o 3. ..., ♗c5 (en lugar de 3. ..., a6).

4. d4, ♗d7. Las negras intentan mantener su posición en el centro y la presente jugada defiende indirectamente el peón e5: 5. ♗xc6, ♗xc6; 6. de, de; 7. ♕xd8+, ♖xd8; 8. ♘xe5, ♗xe4.

5. ♘c3, ♘f6; 6. 0-0, ♗e7; 7. ♖e1. Obliga a las negras a ceder terreno en el centro, cambiando el peón e5. 7. ..., 0-0, lleva a la pérdida del peón o la calidad, debido a la siguiente variante forzada, cuyo autor fue el gran maestro Tarrasch: 7. ..., 0-0; 8. ♗xc6, ♗xc6; 9. de, de; 10. ♕xd8, ♖axd8; 11. ♘xe5, ♗xe4; 12. ♘xe4, ♘xe4; 13. ♘d3, f5; 14. f3, ♗c5+; 15. ♘xc5, ♘xc5; 16. ♗g5, ♖d5; 17. ♗e7, ♖e8; 18. c4.

7. ..., ed; 8. ♘xd4, 0-0. Capablanca indicó: *"Las blancas dominan el centro, pero la posición de las negras es muy sólida"*. A menudo, el juego continúa así: **9. ♗xc6, bc; 10. ♗g5, ♖e8; 11. ♕d3, h6; 12. ♗h4, ♘h7; 13. ♗xe7, ♖xe7**. Las blancas tienen cierta ventaja de espacio, pero en la posición negra no se advierten debilidades visibles. Su intención es introducir de nuevo en juego el caballo en e6 a través de f8 o g5. La dama se lanza a b8 y b6. En general se presenta una lucha complicada en el medio juego con posibilidades igualadas.

Sobre el ejemplo examinado se puede decir que ambos bandos jugaron de acuerdo a las exigencias de la estrategia. Las piezas se desarrollaron sin dilación y ocupan posiciones activas en el centro.

Se debe prestar atención en grado sumo a crear una estructura de peones armónica. Ha sido obligado un pequeño defecto en la configuración de los peones negros (la aparición de peones doblados por la columna "c"). Sin embargo, no tiene especial significado, ya que las blancas no pueden provocar el avance de los peones "c" y "d". También hay que contar en este sentido con el importante papel defensivo que juega el alfil d7.

Sin embargo, a veces se infringen los principios de un rápido desarrollo de piezas en la apertura. Los motivos son diferentes. Detengámonos en los casos típicos de semejante infracción. Para el principiante es imprescindible conocerlos.

El principiante, muy frecuentemente, se aficiona en exceso por las jugadas de peones. El mismo adversario recibe la posibilidad de introducir rápidamente en la lucha sus piezas más móviles, de mayor valor y más fuertes. Igual reprobación merecen, en la mayoría de los casos, las jugadas sin objeto de los peones del extremo, que al principiante le gusta hacer.

Por eso hay que tratar de hacer el mínimo de jugadas de peones en la apertura, prestando mayor atención a la movilización de las otras piezas. El gran maestro R. Spielmann aconsejaba: *"En la apertura hay que ser prudente, incluso avaro con las jugadas de peones. Siga ante todo tres objetivos fundamentales: desarrollo, desarrollo y desarrollo"*.

El siguiente ejemplo demuestra a qué lleva la afición por las jugadas inútiles de peones: **1. e4, e5; 2. d4, ed; 3. ♕xd4, ♘c6; 4. ♕e3**. Las variantes con una temprana salida de la dama no son muy afortunadas, aunque, desde luego, aún no lleva a una posición perdida. **4. ..., ♘f6; 5. h3?**. ¿Para qué? **5. ..., ♗e7; 6. a3?**. Otro movimiento de peón sin objeto. Como resultado,las blancas se retrasan en el desarrollo de las piezas. **6. ..., 0-0; 7. ♗c4, ♖e8**. ¡Los rayos X por la columna "e"! **8. ♕b3?**. El error definitivo. La dama se ha movido tres veces en el transcurso de ocho jugadas, y los peones han hecho cuatro jugadas. Esta actitud hacia el desarrollo es condenable. Era imprescindible 8. ♘c3, u 8. ♘e2 y, aunque es peor, la posición es aún defendible.

8. ..., d5; 9. ♗xd5, ♘xd5; 10. ♕xd5, ♕xd5; 11. ed, ♗b4++. Un jaque doble mortal, del que no salva la jugada 6. a3. **12. ♔d1, ♖e1++**.

Rossolimo - Romanenko

Salzburgo 1948

1. e4, c5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗b5, g6; 4. 0-0, ♗g7; 5. ♖e1, ♘f6; 6. ♘c3, ♘d4?. Sin desarrollar todas las fuerzas mover dos veces la misma pieza es un lujo imperdonable. **7. e5, ♘g8; 8. d3, ♘xb5; 9. ♘xb5, a6?**. De nuevo una fatídica jugada de peón. Era mejor 9. ..., ♘h6. **10. ♘d6+, ed; 11. ♗g5, ♕a5; 12. ed+, ♔f8; 13. ♖e8+!**. Atracción. **13. ..., ♔xe8; 14. ♕e2+, ♔f8; 15. ♗e7+, ♔e8; 16. ♗d8+, ♔xd8; 17. ♘g5**. Las negras abandonaron. Si 17. ..., ♘h6, entonces 18. ♕e7++.

Otro error típico es mover varias veces la misma pieza. En el ejemplo examinado este "método" de juego se encuentra a la par con las jugadas sin sentido de peón. Pero vamos a detenernos en ello con más detalle. A. Nimzowitsch comparó esta jugada con la intención de un deportista que se detiene durante la competición para correr "pisoteando en el mismo sitio".

Krogius - Kuznetsov

Essentuki, 1962

1. d4, ♘f6; 2. c4, c5; 3. d5, b5; 4. cb, e6; 5. ♘c3, ed; 6. ♘xd5, ♗b7; 7. e4. En caso de 7. ♘xf6+, ♕xf6, el proyecto negro se justifica. Adelantan a las blancas en el desarrollo y ocupan el centro con peones (después de d7-d5). Por eso las blancas entregan un peón voluntariamente, para que el enemigo pierda tiempo en su captura.

7. ..., ♘xe4; 8. ♗c4, ♗d6; 9. ♘f3, ♕a5+. Era mejor 9. ..., 0-0. **10. ♘d2, ♘g5?**. Era imprescindible 10. ..., 0-0. El vagabundeo del caballo es incomprensible. **11. 0-0, ♘e6**. El caballo g8 ya ha hecho cuatro jugadas en esta posición. Como resultado las blancas obtienen la posibilidad de decidir el resultado del combate con un ataque directo. Este es el pago por "correr sobre el sitio". **12. ♘e4, ♗e5; 13. f4, ♗d4+**.

Ver diagrama 160.



Diagrama 160

14. ♕xd4!!, ♘xd4. Si 14. ..., cd, entonces 15. ♘d6+, ♔f8; 16. ♘xb7, ♕a4; 17. b3, y la dama negra está atrapada. **15. ♘d6+, ♔f8; 16. ♘xb7, ♕a4; 17. b3, ♘xb3; 18. ab!**. Después de la dama se sacrifica la torre. Gracias a este nuevo sacrificio se gana tiempo para concluir el ataque al rey. **18. ..., ♕xa1; 19. ♗e3, ♕b2**. Era desesperada 19. ..., ♕xf1+; 20. ♔xf1, d6, por 21. ♘c7. **20. ♗xc5+, d6; 21. ♗xd6+, ♔g8**. Si 21. ..., ♔e8, entonces 22. ♖e1+, ♔d7; 23. ♖e7+, ♔c8; 24. ♖c7++. **22. ♘e7+, ♔f8; 23. ♖e1, h5**. Amenazaba 24. ♘g6++, y 25. ♖e8++, (23. ..., ♘d7; 24. ♘c8+), **24. ♘g6++, ♔g8; 25. ♖e8+, ♔h7; 26. ♘xh8, ♕d4+; 27. ♔f1, a6**. No salvaba 27. ..., ♕d1+; 28. ♖e1, ♕d2; 29. ♘xf7. **28. ♘xf7, ab; 29. ♘g5+, ♔g6; 30. ♗f7+, ♔f5; 31. ♖e5+, ♔xf4; 32. g3+**, y mate a la jugada siguiente (33. ♗e6). Las negras abandonaron.

En la partida precedente las negras hicieron muchas jugadas con la misma pieza (el caballo). En la siguiente partida pagan a causa de que la dama se mueve sólo dos veces por el tablero.

Keres - Kotov

Budapest, 1950

1. e4, c5; 2. ♘f3, d6; 3. d4, cd; 4. ♘xd4, ♘f6; 5. ♘c3, a6; 6. ♗e2, ♕c7; 7. ♗g5, ♘bd7; 8. 0-0, e6; 9. ♗h5. Creando la amenaza 10. ♘xe6. **9. ..., ♕c4?**. Era imprescindible 9. ..., ♘xh5; 10. ♕xh5, g6. **10. ♘xe6!**. ¡Aun así! Ahora a 10. ..., ♘xh5, decide 11. ♕d5!, ♘b6; 12. ♕xc4, ♘xc4; 13. ♘c7++. Es necesario tomar con dama, **10. ..., ♕xe6.**

11. ♘d5, ♔d8. Si 11. ..., ♘xd5, entonces 12. ed, ♕f5; 13. ♕e1+, ♘e5; 14. f4. **12. ♗g4!, ♕e5**. 12. ..., ♕e8; 13. ♗xd7, ♗xd7; 14. ♕d4. **13. f4, ♕xe4**; 13. ..., ♕xb2; 14. ♖b1, y 15. e5. **14. ♗xd7, ♗xd7; 15. ♘xf6, gf; 16. ♗xf6+**, y las blancas ganaron enseguida.

La práctica demuestra que no es razonable sacar pronto la dama, ya que cae bajo el acoso de piezas de menor valor. La inclusión precipitada de la dama lleva sólo a pérdidas de tiempo para el desarrollo de las fuerzas propias. Precisamente por eso, la pérdida de tiempo hace ingenuos algunos intentos de juego, como por ejemplo: **1. e4, e5; 2. ♕h5**, o **1. e4, e5; 2. ♗c4, ♘c6; 3. ♕h5.** Para las negras es bueno **2. ..., ♘c6; 3. ♗c4, g6; 4. ♕f3, ♘f6; 5. g4?, ♘d4**. Ofrecemos dos ejemplos más de una temprana activación injustificada de la dama.

Tarrasch - von Scheve

Breslau, 1862

1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. ed, cd; 4. ♗d3, ♘c6; 5. ♗e3, ♘f6; 6. ♘f3, ♗g4; 7. h3, ♗xf3; 8. ♕xf3, ♕b6. Es mejor 8. ..., e6. **9. 0-0, ♕xb2?**. Era imprescindible 9. ..., e6. **10. ♘bd2, ♘xd4?; 11. ♕f4, ♘e6?**; (11. ..., ♘c6, era considerablemente mejor). **12. ♕a4+, ♘d7; 13. ♖ab1, ♕c3; 14. ♖xb7, ♘c7; 15. ♗d4!, ♕xd2; 16. ♖xc7, ♖d8; 17. ♕xd7+, ♖xd7; 18. ♖c8+, ♖d8; 19. ♗b5++.**

Heemsot - Lange

Berlín, 1953

1. e4, d6; 2. d4, g6; 3. ♘c3, ♗g7; 4. ♗e3, ♘f6; 5. f3, ♘bd7; 6. ♕d2, e5; 7. 0-0-0, ♕e7?. ¿Por qué no 7. ..., 0-0? **8. ♘b5, ♘b6?**. Era mejor 8. ..., ♕d8, reconociendo su error. **9. de, de; 10. ♗c5!**. Si 10. ..., ♕d7; 11. ♕xd7+, ♘fxd7; 12. ♘xc7+. **10. ..., ♗h6; 11. ♕xh6**. Las negras abandonaron, debido a 11. ..., ♕xc5; 12. ♕g7, ♖g8; 13. ♕xf6.

También es un error típico la demostración de acciones activas con un desarrollo inacabado de las piezas. En "diversiones" semejantes se lleva el combate con pocas piezas y a menudo hay que soportar una crisis, porque el resto de las piezas no consiguen ayudar a los combatientes. Ofrecemos un ejemplo característico:

Galia - Grünfeld

Viena, 1946

1. e4, c5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. d4, cd; 4. ♘xd4, e5; 5. ♘b5, d6; 6. a4, a6; 7. ♘5a3, ♗e6; 8. ♗c4, ♘f6; 9. ♘c3, ♗xc4?. Era mejor 9. ..., ♗e7. Las negras contaban con la ruptura en el centro, que es refutada. **10. ♘xc4, ♘xe4; 11. ♘xe4, d5; 12. ♗g5!**. Esta jugada intermedia fiscaliza el descuido de las negras. **12. ..., f6**. 12. ..., ♕d7; 13. ♘b6, o 12. ..., ♗e7; 13. ♘cd6+, ♔f8; 14. ♕xd5. **13. ♗xf6!, gf; 14. ♕xd5, ♗e7**. Si 14. ..., ♕xd5, entonces 15. ♘xf6+. **15. ♘ed6+, ♗xd6; 16. ♘xd6+, ♔e7; 17. 0-0-0, ♘d4; 18. ♖xd4**. Las negras abandonaron. A 18. ..., ed; sigue 19. ♖e1+, ♔d7; 20. ♘xb7+, y 21. ♘xd8. Es peligroso dejar al rey en el centro, especialmente si se puede realizar un ataque directo sobre su posición. Además, el rey en el centro impide que entren en juego las torres. De esta manera, en la mayoría de los casos, el retraso del enroque no es conveniente.

Keres - Alexander
Margate, 1937

1. d4, ♘f6; 2. c4, e6; 3. ♘c3, ♗b4; 4. ♘f3, b6; 5. g3, ♗b7; 6. ♗g2, ♕c8. Una jugada de sobra. Era mejor 6. ..., 0-0. **7. 0-0, c5?**. Era imprescindible el enroque corto. Ahora el rey negro cae bajo un ataque demoledor. **8. ♘b5, cd.** 8. ..., 0-0; 9. a3, a6; 10. ♘d6, ganando el alfil. **9. ♗f4, ♘a6; 10. ♗d6!**. Impide el enroque. **10. ..., ♕xc4; 11. ♕a4!, ♗c6; 12. ♘fxd4, ♗xg2; 13. ♕xa6, ♗xf1; 14. ♖xf1, ♕xd4.** No se ve otra. Se amenazaba 15. ♘c7+. **15. ♘xd4, ♗xd6; 16. ♘b5, ♔e7; 17. ♖d1, ♗c5; 18. a3, ♘e4; 19. ♖xd7+, ♔f6.** 19. ..., ♔xd7; 20. ♕b7+. **20. ♕b7.** Las negras abandonaron.

Generalmente, resulta perjudicial la persecución de un botín material en perjuicio del desarrollo de las propias fuerzas.

Lindelin - Machussky
París, 1863

1. e4, e5; 2. d4, ed. Ahora, como ya hemos visto, 3. ♕xd4, ♘c6, permitiría a las negras ganar tiempo para la movilización de sus piezas. Pero las blancas han pensado otra cosa. **3. c3!?**. Las blancas sacrifican peón para acelerar el desarrollo de sus fuerzas y ocupar el centro. **3. ..., dc.** Era mejor 3. ..., d5. Después de 4. ed, ♘f6, (o 4. ..., ♕xd5); 5. ♗b5+, ♗d7; 6. ♗c4, dc; 7. ♘c3, ♗d6, las negras consiguen enrocar.

4. ♗c4, cb; 5. ♗xb2. A esta apertura se la llama gambito del norte. El gambito es una apertura, en la que uno de los bandos sacrifica uno o varios peones, e incluso pieza menor con el objetivo de adelantar al adversario en el desarrollo de las fuerzas. Así pues, un gambito es un sacrificio por desarrollo.

¿Está justificada la aceptación del gambito? Capablanca consideraba que se podía aceptar el sacrificio del enemigo si el desarrollo de las piezas no se retrasaba mucho, más de dos jugadas. Probablemente, para muchas posiciones de apertura, esto es correcto, pero no se debe olvidar que esta recomendación no se puede aplicar a todos los casos concretos.

En la práctica actual de torneos, el gambito resulta considerablemente caro, ya que el bando defensor emplea, a menudo, un método muy divulgado, devolver el material conquistado, obteniendo posibilidades iguales. Tras esto, el juego generalmente se simplifica, lo que no agrada a muchos ajedrecistas. Así, en este ejemplo, era posible ya en la tercera jugada d7-d5, y en la posición que ha surgido también se puede continuar 5. ..., d5. Después de 6. ♗xd5, ♘f6; 7. ♗xf7+, ♔xf7; 8. ♕xd8, ♗b4+; 9. ♕d2, ♗xd2+; 10. ♘xd2, c5, el juego se iguala. En la situación examinada, las negras han ganado dos peones, pero no tienen desarrollada ni una pieza. Los alfiles blancos tienen una fuerte posición de ataque y junto con el peón e4 toman el centro.

5. ..., ♘f6; 6. ♘c3, ♗b4; 7. ♘e2, ♘xe4?. ¡Esto está de más! La glotonería se castiga inmediatamente. Era imprescindible 7. ..., d6. **8. 0-0, ♘xc3; 9. ♘xc3, ♗xc3; 10. ♗xc3, ♕g5**. Aquí está el castigo. Resulta imposible 10. ..., 0-0, por 11. ♕g4, g6; 12. ♕d4. Ahora el rey se queda en el centro. **11. ♖e1+, ♔d8**. A 11. ..., ♔f8, ganaría 12. ♗b4+, d6; 13. ♗xd6+. **12. f4!, ♕xf4**. Si 12. ..., ♕c5+, entonces 13. ♔h1, ♕xc4; 14. ♗xg7, y 15. ♗f6++.

13. ♗xg7, ♖g8; 14. ♕g4!, ♕d6. 14. ..., ♕xg4; 15. ♗f6++. **15. ♗f6+, ♕xf6; 16. ♕xg8++**. Una derrota terrible. Por eso hay que redoblar la vigilancia respecto al sacrificio cuya aceptación nos retrasa en el desarrollo de las fuerzas. Hay que advertir que la premeditada tendencia a ganar material en perjuicio del desarrollo no es menos peligrosa.

Desde luego, el problema del ajedrecista en la apertura no sólo consiste en asegurar un desarrollo rápido de sus propias fuerzas. No hay que olvidar que en el ajedrez se enfrentan dos bandos. Por eso no es menos importante impedir que el enemigo consiga movilizar sus fuerzas con armonía y sin dificultades. De esta manera, como en otras fases de la partida, en la apertura el jugador tiene ante sí un problema doble: tratar de realizar sus planes propios y dificultar en grado sumo la realización de los objetivos del enemigo. Veamos un ejemplo.

Larsen - Spassky

Belgrado, 1970

1. b3, e5; 2. ♗b2, ♘c6; 3. c4, ♘f6; 4. ♘f3, e4; 5. ♘d4, ♗c5; 6. ♘xc6, dc. La activa posición del alfil en c5 y el peón en e4 ya provocan dificultades en el desarrollo de las piezas blancas. **7. e3**. Si directamente 7. d4, entonces 7. ..., ed; 8. ed, ♗d4. **7. ..., ♗f5**. Bloqueando el peón "d". **8. ♕c2, ♕e7; 9. ♗e2, 0-0-0; 10. f4?**. Esta jugada está dirigida contra la maniobra ♘f6-g4-e5. Pero las debilidades surgidas en la estructura de peones también tienen sus consecuencias.

10. ..., ♘g4!!; 11. g3, h5; 12. h3. Con la jugada 10. ..., ♘g4, las negras prácticamente paralizaron el desarrollo de las piezas blancas. Así, a 12. ♘c3, seguiría 12. ..., ♖xd2; 13. ♔xd2, ♗xe3+; 14. ♔e1, ♗f2+; 15. ♔f1, ♘e3+; o 13. ♕xd2, ♗xe3; y 14. ..., ♗f2; y 15. ..., ♘e3+.

12. ..., h4!. Un sacrificio que permite a las piezas negras irrumpir en el flanco de rey. **13. hg, hg; 14. ♖g1**.

Ver diagrama 161.

14. ..., ♖h1!!. Con este brillante golpe las negras ganan tiempo para concluir el ataque. **15. ♖xh1, g2; 16. ♖f1**. Si 16. ♖g1, entonces 16. ..., ♕h4+; 17. ♔d1, ♕h1; 18. ♕c3, ♕xg1+; 19. ♔c2, ♕f2.

16. ..., ♕h4+; 17. ♔d1, gf=♕+. Las blancas abandonaron. Después era posible 18. ♗xf1, ♗xg4+; 19. ♔c1, ♕e1+, con mate a la jugada siguiente.


Diagrama 161

Continuando el tema que nos ocupa, es necesario advertir que el desarrollo de las fuerzas no puede realizarse al tuntún, preocupándose sólo de que las piezas abandonen su posición inicial. Es necesario disponer las piezas de tal manera que cooperen unas con otras, sin crear amontonamiento o una duplicación excesiva en las funciones de ataque y defensa. De lo contrario serán posibles algunos motivos tácticos y sobre todo el tema del bloqueo. Lo veremos en una partida corta.

Krogius - Aratovsky

Saratov, 1945

1. e4, e5; 2. ♘f3, d6; 3. d4, ♘d7; 4. ♗c4, c6. Una jugada defensiva imprescindible. Sería erróneo 4. ..., ♘f6, por 5. ♘g5, o 4. ..., ♗e7, debido a 5. de, ♘xe5, (5. ..., de??; 6. ♕d5), 6. ♘xe5, de; 7. ♕h5, ganando peón.

5. ♘g5, ♘h6; 6. a4, ♗e7?. Esta salida del alfil acentúa el apiñamiento de las piezas negras, que empezó con la jugada 3. ..., ♘d7. Era necesario jugar 6. ..., ♕f6, y 7. ..., ♗e7. **7. ♗xf7+!, ♘xf7; 8. ♘e6**. Una manera sorprendente de atrapar a la dama.

8. ..., ♕b6. Si 8. ..., ♕a5+, entonces 9. ♗d2, ♕b6; 10. a5, ♕xb2, (10. ..., ♕a6; 11. ♘c7+), 11. ♗c3, ♕b5; 12. ♘c7+. **9. a5, ♕b4+; 10. c3, ♕c4; 11. ♘c7+, ♔d8; 12. b3**. Las blancas tienen suficiente ventaja de material para la victoria. Las negras abandonaron.



Lección trigesimosegunda

La lucha en el centro y por una mejor estructura de peones en la apertura

En la lección precedente ya llamamos la atención al lector de que la movilización de las fuerzas debe ser razonable, y no perseguir sólo la intención de colocar las piezas en las casillas libres del tablero. ¿Pero en qué casillas hay que desarrollar las piezas?

La experiencia práctica indica que tiene una gran importancia el dominio del centro. El papel del centro lo determinan las siguientes circunstancias: 1) Las piezas, dispuestas en el centro, controlan un mayor número de casillas, que en otros sectores del tablero. De esta manera, de un golpe, la actividad de estas piezas es mayor; 2) Desde el centro las piezas pueden trasladarse rápidamente a cualquier flanco. Consecuentemente, las piezas que se encuentran en las casillas centrales disponen, normalmente, de mayor movilidad; 3) El dominio del centro, por regla general, provoca dificultades en la coordinación de las fuerzas del enemigo, y la aglomeración y aislamiento de sus piezas. Esto rebaja en grado considerable su actividad potencial.

Por eso la concentración de fuerzas en las casillas centrales es, con frecuencia, favorable, y el intento de dominar el centro es una exigencia objetiva del juego. Los peones son las piezas más convenientes para ocupar el centro, ya que son las más estables. Sin embargo, en muchos casos, otras piezas dispuestas en el centro pueden reeeplazarlos con éxito. Y en algunas situaciones la inmediata ocupación del centro puede ser sustituida por la presión de las piezas sobre las casillas centrales.

En el ajedrez cada acción se debe valorar teniendo en cuenta el diverso valor que tiene para cada adversario. A. Nimzowitsch indicó con justicia: *"No sólo es importante ocupar el centro con peones, sino también, la correlación en el centro de las fuerzas de ambos bandos"*.

Veamos una partida en la que las blancas consiguen construir (si bien es cierto que mediante un sacrificio de alfil discutible)), el llamado centro de peones clásico, es decir, los peones ligados en las columnas "d" y "e".

Bronstein - Royan
Moscú, 1956

1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗c4, ♘f6. Esta apertura se llama la defensa de los dos caballos. Se distingue por su aguda lucha táctica, que surge ya en las primeras jugadas. **4. ♘g5, d5; 5. ed, ♘a5**. La mejor respuesta. En partidas de ajedrecistas poco experimentados se suele encontrar 5. ..., ♘xd5?!, que permite a las blancas después de de 6. ♘xf7, ♔xf7; 7. ♕f3+, ♔e6; 8. ♘c3, ♘b4; (8. ..., ♘e7; 9. d4, c6; 10. ♗g5, h6; 11. ♗xe7, ♗xe7; 12. 0-0-0, ♖f8; 18. ♗b3, es favorable a las blancas), 9. ♕e4, c6; 10. a3, ♘a6; 11. d4, ♘c7; 12. ♗f4, ♔f7; 13. ♗xe5, crear amenazas peligrosas sobre el rey negro.

6. d3. Otro camino: 6. ♗b5+, c6; 7. dc, bc; 8. ♗e2, h6; 9. ♘f3, e4; 10. ♘e5, ♗d6; 11. d4, ed; 12. ♘xd3, ♕c7; 13. h3, 0-0; 14. 0-0, ♗f5; 15. ♘d2, ♖fe8; 16. a3, ♖ad8. Por el peón sacrificado las negras tienen suficiente compensación debido a la situación considerablemente más activa de sus piezas.

6. ..., h6; 7. ♘f3, e4; 8. de?!. Con frecuencia se juega 8. ♕e2, ♘xc4; 9. dc, ♗c5; 10. h3, 0-0, con una posición activa para las negras por el material sacrificado. Por ejemplo: 11. ♘h2, c6!; 12. dc, e3; 13. ♗xe3, ♗xe3; 14. fe, ♘e4. En esta partida las mismas blancas sacrifican el alfil, obteniendo por ello peones ligados en el centro.

8. ..., ♘xc4; 9. ♕d4, ♘b6. Es mejor 9. ..., b5; o 9. ..., ♘d6; (10. e5, ♘f5). **10. c4, c5?**. Era imprescindible 10. ..., ♗b4+. La jugada de la partida sólo refuerza el centro blanco. **11. ♕d3, ♗g4; 12. ♘bd2, ♗e7; 13. 0-0, 0-0; 14. ♘e5!**. Las blancas no se apresuran (14. e5, ♘fxd5), considerando correctamente que es necesario preparar el avance de los peones en el centro.

14. ..., ♗h5; 15. b3, ♘fd7; 16. ♗b2, ♘xe5; 17. ♗xe5, ♘d7; 18. ♗c3, ♗f6; 19. ♖ae1, ♗xc3; 20. ♕xc3, ♕f6?. Sólo ayuda al enemigo a mostrar sus cartas. Era mejor 20. ..., f6; y 21. ..., ♕e7.

21. e5, ♕f5; 22. f4, ♗g6; 23. ♘e4. Las negras prácticamente están en una posición de zugzwang y están obligadas a esperar lo que haga el contrario.

23. ..., ♖ab8; 24. ♕f3, ♗h7. No dejaba esperanzas de defensa el sacrificio de pieza 24. ..., ♘xe5, por 25. fe, ♕xe5; 26. ♘xc5.

25. g4, ♕g6; 26. f5, ♕b6; 27. ♕g3, f6. No es razonable mostrar actividad en el sitio en el que el adversario es más fuerte. Era más tenaz 27. ..., ♔h8. **28. e6, ♘e5; 29. h4, ♔h8; 30. g5!**. El asalto decisivo. **30. ..., ♖bc8; 31. ♔h1, ♕d8; 32. g6, ♗xg6**. Aquí ya no hay ninguna jugada satisfactoria. Era desesperada 32. ..., ♗g8, debido a 33. d6.

33. fg, b5; 34. d6 ♕b6; 35. d7, ♘xd7; 36. ed, ♖cd8; 37. ♘xf6, ♕xc6+; 38. ♕g2, ♕xg2; 39. ♔xg2. Las negras abandonaron.



Diagrama 162

Veamos ahora una situación en la que el centro no se ocupa directamente, sino que está controlado con efectividad con fuerzas situadas a distancia.

En la posición del diagrama 162, juegan las blancas. Sus piezas dominan una gran extensión en el centro. Sin embargo, la dama negra y el alfil g7, junto con los caballos, ejercen determinada presión por las diagonales a1-h8 y a7-g1. El principal blanco es el cruce de estas diagonales, la casilla d4. Analicemos esta posición. Si las blancas intentaran cortar el "nudo gordiano" mediante **1. ♘f5**, entonces después de **1. ..., ♕xb2; 2. ♘a4, ♕a3; 3. c3, ♘xe4!**, (3. ..., gf?; 4. ♗c1), **4. ♗c1, ♘xc3; 5. ♗xa3, ♘xd1; 6. ♘xg7, ♘e3**, estarían en una posición difícil.

Tampoco es razonable **1. ♕d2**, por **1. ..., ♘xe4; 2. ♘xe4, ♗xd4; 3. ♗xd4, ♕xd4+; 4. ♕xd4, ♘xd4**. Es interesante **1. e5!?, de; 2. fe, ♘xe5; 3. ♘f5, ♕xb2; 4. ♘xe7+, ♔h8; 5. ♗d4!**, (5. ♕d2, ♗e6!; o 5. ♘xc8, ♕xc3; 6. ♗d4, ♕xc8; 7. ♗xe5, ♖d8, es bueno para las negras), **5. ..., ♕b4!**. Por esta respuesta se refuta el ataque de las blancas: **6. ♗xe5, ♕xe7; 7. ♕d4, ♘h5; 8. ♗xg7+, ♘xg7; 9. ♗d3, ♗e6**. Las blancas no tienen suficiente compensación por el peón sacrificado.

Por lo visto, las blancas deben continuar **1. ♕d3**. Después de **1. ..., ♘g4**, esto es más conveniente que 1. ... ♕xb2; 2. a3, ♘xe4; 3. ♘xc6, (3. ♘a4, ♕xd4!), 3. ..., ♘xc3; 4. ♘xe7+, ♔h8; 5. ♗f3. **2. ♘d5, ♗xd4**; las blancas tienen dos caminos: 1) **3. ♘xb6, ♗xe3+; 4. ♔h1, ♗xb6; 5. ♗xg4, ♗xg4**. Las piezas ligeras negras no son peores que la dama blanca; 2) **3. ♗xg4, ♗xe3+; 4. ♕xe3, ♕xe3+; 5. ♘xe3, ♗xg4; 6. ♘xg4**. En el tablero tenemos un final con posibilidaes igualadas. Las variantes expuestas ilustran perfectamente la fuerza de la presión negra sobre el centro.

En algunos casos, en la apertura se establece un plan de juego con el ataque sobre uno de los flancos. Con posiciones cerradas en el centro (por ejemplo, con cadenas de peones bloqueadas), esta acción es posible. Pero en la mayoría de las situaciones esta estrategia es infundada y lo mejor para el otro bando es oponer una enérgica acción en el centro.

A propósito de una partida, en la que las blancas se entusiasmaron con el ataque de flanco, E. Lasker dijo: *"Las blancas estaban bastante bien en el centro, para llevar operaciones en el flanco".*

Ofrecemos la opinión de A. Nimzowitsch referente a este problema: *"El centro es un principio predominante, el flanco una conquista".*

Veamos una partida que ilustra estas consideraciones.

Suetin - Bondarevsky

Leningrado, 1963

1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗b5, a6; 4. ♗a4. Se ha desarrollado la apertura española. 4. ♗xc, dc; 5. ♘xe5, no ganaría el peón debido a 5. ..., ♕d4. **4. ..., d6; 5. 0-0, g5?**. Un plan infundado de ataque en el flanco, que puede quedar impune sólo en el caso de un juego pasivo de las blancas. Pero ellas pasan correctamente a las acciones activas en el centro. El juego enérgico en el centro es la mejor reacción a una diversión de flanco.

6. d4!, g4. Si 6. ..., b5; entonces 7. ♗b3, g4; 8. ♘g5, ♘h6; 9. ♗d5, ♗d7; 10. c3, con ventaja blanca. En caso de 10. ..., ♗e7, es buena 11. h4! (11. ..., gh; 12. ♕h5!). **7. ♗xc6+, bc; 8. ♘e1, ed**. A 8. ..., ♗g7, sigue 9. ♗e3, ♘e7; 10. de, ♗xe5; 11. ♘d3. Las negras tienen una mala estructura de peones y un considerable retraso en el desarrollo.

9. ♕xd4, ♕f6; 10. ♕a4!. Después del cambio de damas, las negras se defendían con facilidad. Las blancas aprovecharán mejor su ventaja de desarrollo en el medio juego. **10. ..., ♘e7; 11. ♘c3, ♗d7; 12. ♕a5!**. Un golpe en el punto más vulnerable de la posición enemiga. Las negras están obligadas a perder el derecho a enrocarse. **12. ..., ♔d8; 13. ♘d3, ♗g7; 14. e5!**. Ya que el rey negro está retenido en el centro, es importante abrir líneas. **14. ..., ♕f5**. Después de 14. ..., de; 15. ♘c5, es muy peligrosa la amenaza 16. ♖d1.

15. ♖e1, d5. De lo contrario 16. ♘e4. Ahora las blancas ya tienen una casilla cómoda para las maniobras de ataque, la casilla c5. **16. ♘e2, ♘g6; 17. ♘g3, ♕e6; 18. ♗g5+, ♔c8; 19. ♘c5, ♕e8; 20. ♘h5, ♖g8**, (20. ..., ♗xe5; 21. ♘f6), **21. ♘xg7, ♖xg7; 22. ♘xa6, ♖a7; 23. ♗e3, ♖xa6**. Si 23. ..., ♖b7, entonces 24. ♘c5, ♖b8; 25. ♕a6+, ♔d8; 26. ♗g5+.

24. ♕xa6+, ♔d8; 25. ♗g5+, ♘e7; 26. ♗f6, ♖g6; 27. a4, ♗c8; 28. ♕d3, ♔d7; 29. a5, ♗b7; 30. b4, ♘g8; 31. c4, ♕e6; 32. ♕d4, ♔e8; 33. b5, cb; 34. cb, ♘e7; 35. ♕c5, ♕d7; 36. ♖ec1. Las negras abandonaron.

Ya en la jugada 20 de esta partida, las blancas obtuvieron una posición ganada, y además con jugadas únicas de dama y caballo. ¿Esto no está en contraposición con las recomendaciones dadas anteriormente o con la inconveniencia de jugar varias veces en la apertura la misma pieza? Hay que advertir que toda teoría no es un dogma, y quiero prevenir al lector sobre la admiración ciega por los principios generales. Los principios generales son un resumen de una serie de factores. Por lo general son exactos. Pero no hay regla sin excepción. En este caso la repetición de jugadas de las piezas blancas iban dirigidas a las particularidades tácticas de una posición concreta. Y sólo estas jugadas permitían revelar los defectos de la diversión de flanco de las negras (5. ..., g5).

En la partida Bronstein-Royan, examinada hace poco, las blancas consiguieron resolver con éxito el doble problema: tomar el centro e impedir la centralización de las piezas enemigas. Ofrecemos otro ejemplo interesante.

Alekhine - Lëvenfish

San Petersburgo, 1914

1. d4, c5; 2. d5, ♘f6; 3. ♘c3, d6; 4. e4, g6; 5. f4, ♘bd7?. No sólo permite a las blancas ocupar el centro con peones, sino también aprovechar la apretada posición de las piezas negras. Era mejor 5. ..., ♗g7; 6. ♘f3, (6. e5, ♘fd7), 6. ..., 0-0; 7. ♗e2, ♗g4.

6. ♘f3, a6. Una jugada superflua. Mala o buena, las negras estaban obligadas a jugar 6. ..., ♗g7, y a 7. e5, continuar con 7. ..., de; 8. fe, ♘g4; 9. e6, ♘de5; 10. ♗b5+, ♔f8.

7. e5!, de; 8. fe, ♘g4; 9. e6, ♘de5; 10. ♗f4, ♘xf3+. O 10. ..., ♗g7; 11. ♘xe5, ♘xe5; 12. ♕e2. **11. gf, ♘f6; 12. ♗c4!**. El peón en e6 separa las piezas negras, por eso es necesario mantenerlo. Las negras soportaban con mayor facilidad la pérdida del enroque (12. ef+). **12. ..., fe; 13. de, ♕b6**. Era mala 13. ..., ♕xd1+; 14. ♖xd1, ♗g7, por 15. ♘a4, b5, (15. ..., 0-0; 16. ♘b6, ♖a7; 17. ♗b8), 16. ♘b6, bc; 17. ♘xa8.

14. ♕e2!, ♕xb2. De lo contrario 15. 0-0-0. Pero ahora sigue una combinación efectiva. (Ver diagrama 163).

15. ♘b5!!, ♕xa1+. Hay que aceptar este "regalo griego". En caso de 15. ..., ab, ganaría 16. ♗xb5+, ♔d8; 17. ♖d1+ ♗d7; 18. ♗e5, ♕b4+; 19. c3. **16. ♔f2, ♕xh1; 17. ♘c7+, ♔d8; 18. ♕d2+, ♗d7; 19. ed**. Las negras abandonaron. Si 19. ..., ♘xd7, entonces 20. ♗e6, y a 19. ..., e5; es buena 20. ♗xe5, ♗g7; 21. ♘e6+, ♔e7; 22. ♕d6+.

Tras el examen de esta partida recordemos las palabras de E. Lasker: *"No sólo tiene sentido la ganancia de material, sino también apoderarse de terreno, en el que el enemigo no pueda penetrar sin pérdidas materiales. Cuanto mayor sea la extensión de terreno que ocupe un*


Diagrama 163

bando, menos movimiento tendrá el enemigo y más limitado será el número de jugadas con las que él pueda amenazar o defenderse".

El tercer principio del desarrollo de la apertura es crear una estructura de peones favorable y debilitar la estructura de peones del contrario. Como los peones no van hacia atrás y su avance puede debilitar la posición de otras piezas (en especial el rey), cada jugada de peón en la apertura exige una atención especial.

Algunos avances defectuosos de peones (sobre todo aquellos que descubren al rey: por ejemplo, 1. e4, e5; 2. ♘f3, f6?, pasan factura ya en las primeras jugadas, pero, en la mayoría de los casos, los defectos cometidos en la apertura se manifiestan en el medio juego o en el final. Esto crea determinadas dificultades psicológicas, ya que como el error no es castigado inmediatamente, no se le presta mayor atención.

Desde luego, no es posible caer en el otro extremo y rechazar las jugadas de peones. Pero aconsejamos prestar atención especial a aquellos momentos del juego, en los que surgen perspectivas reales de crear peones doblados, retrasados o aislados. Veamos en calidad de ejemplo una partida por consulta. Se llama por consulta a aquella en la que en uno de los dos bandos juegan varios ajedrecistas, que se aconsejan entre sí para elegir la jugada. La partida por consulta es un buen medio para entrenarse y la aconsejamos para los principiantes. Con frecuencia, los adversarios se encuentran en habitaciones diferentes y alternativamente notifican al otro bando la jugada hecha.

Capablanca - Salwe y Beratend
Lodz, 1913

1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗b5, a6; 4. ♗a4, ♘f6; 5. 0-0, ♘xe4. Se ha

desarrollado una apertura que ya conocemos, la apertura española. Si bien es cierto que esta variante (con 5. ..., ♘xe4) es nueva. Las particularidades estratégicas de este sistema las veremos poco después.

6. d4. Se puede recuperar el peón mediante 6. ♖e1, ♘c5; 7. ♘xe5, pero las blancas se dirigen a una posición más compleja en el centro. **6. ..., b5; 7. ♗b3, d5**. Es peor 7. ..., ed, por 8. ♖e1, d5; 9. ♘c3!, cd; 10. ♗xd5. **8. de, ♗e6**. En las configuraciones de peones de las blancas y las negras ya se dibujan los contornos de los futuros planes estratégicos: las blancas tienen un peón de más en el flanco de rey, y las negras en el de dama. La tarea de las blancas debe consistir en un juego activo en el flanco de rey y la contención de la presión en la otra parte del tablero. La estrategia de las negras consiste en la obtención de los objetivos opuestos. Pero, como se suele decir, además de un razonamiento correcto también es necesaria una acción concreta exacta para su realización. Las siguientes jugadas demuestran que las negras sobrevaloran el significado de las medidas defensivas en el flanco de rey y no aplican sus fuerzas en el lado fuerte de su posición, el avance de los peones del flanco de dama. Como consecuencia, las blancas consiguen crear en el campo del enemigo una "debilidad permanente", el peón retrasado en la columna "c".

9. c3, ♗e7; 10. ♘bd2, ♘c5. Se juega con frecuencia 10. ..., 0-0; 11. ♗c2, f5. **11. ♗c2, ♗g4; 12. h3, ♗h5; 13. ♖e1, ♗g6**. Era mejor 13. ..., d4; o 13. ..., ♘e6, preparando acciones activas en el centro y en el flanco de dama. **14. ♘d4, ♘xd4?**. Tras esto los peones del flanco de dama más que una fuerza son una debilidad en la disposición de las negras. Era imprescindible 14. ..., ♕d7, evitando la fijación del peón "c".

15. cd, ♘e6; 16. ♘b3, ♗g5?, (16. ..., c5), **17. g3, ♗xc1; 18. ♖xc1, 0-0; 19. f4, ♗xc2; 20. ♖xc2, g6; 21. ♘c5, ♖e8; 22. ♕d3, ♘xc5; 23. ♖xc5**.

Se ha creado una posición que es un ejemplo demostrativo del juego impreciso de las negras en la apertura. Su estructura de peones está debilitada, y lo principal, no tienen contrajuego. Las blancas realizan progresivamente su ventaja.

Aún siguió: **23. ..., ♕d7; 24. g4, c6; 25. ♖ec1, ♖ac8; 26. ♕c3, ♖e6; 27. ♔h2, ♔h8, 28. ♕a3, ♕b7; 29. ♕g3, f5; 30. ♕f3**. Amenaza 31. ♕xd5. **30. ..., ♕d7; 31. ♔g3, ♖f8; 32. ♕a3, ♖a8; 33. ♕c3, ♖c8; 34. ♕c2, ♔g8; 35. ♔f3, fg+; 36. hg, ♕f7; 37. ♔e3, ♖f8; 38. ♖f1, ♕d7; 39. ♕g2, ♕e7; 40 ♖fc1, ♖ef6; 41. ♖f1, ♔h8; 42. ♕c2, ♕e8; 43. ♕h2, ♕e7; 44. ♖f3, ♖e6; 45. ♔f2, a5; 46. f5!, gf; 47. gf, ♕g5; 48. ♕f4!, ♖xf5; 49. ♕xf5, ♕d2+; 50. ♔f1, ♖g6**. 50. ..., ♕d1+; 51. ♔g2, ♕d2+; 52. ♖f2, ♖g6+; 53. ♕xg6!. **51. ♕f8+, ♖g8; 52. ♕f6+, ♖g7; 53. ♖g3**. Las negras abandonaron.



Lección trigesimotercera

La interacción en la apertura, el medio juego y el final. ¿Cómo hay que estudiar la apertura?

Conocidos los principios fundamentales del desarrollo en la apertura, el lector ha podido advertir que el estudio llega, a menudo, hasta el límite de la fase inicial de la partida. Y esto no es casualidad.

Si ninguno de los adversarios comete un error grave en las primeras jugadas, no es posible contar con que el resultado de la lucha se decida ya en la apertura. El ataque al rey con pocas fuerzas, sin apoyo de la masa de las piezas, por regla general, no sólo no lleva al éxito, sino que lleva a la desorganización de la posición del atacante. Ya a mediados del siglo XIX, la creación del famoso ajedrecista americano Paul Morphy, demostró que el principal punto de aplicación de las fuerzas ajedrecísticas que se introducen en el juego, en las primeras jugadas, no es el rey, sino el centro.

Por eso el desarrollo de las piezas en la apertura se realiza con la vista puesta en el futuro. Es cierto que se realiza con efectos diferentes, dependiendo de la experiencia, conocimientos y capacidad del ajedrecista, y también de su estilo de juego y temperamento. Pero independientemente de las diferencias individuales y el grado de conocimiento, la decisión, en la abrumadora mayoría de los casos, de una pura movilización (esto es, el desarrollo por "principio", tal como cae), no tiene lugar, y el desarrollo de las piezas está dirigido y calculado a acciones posteriores.

Con frecuencia, se puede constatar que el éxito obtenido en el medio juego o en el final, tuvo su base ya en la apertura, gracias a una apropiada disposición de las fuerzas.

Los lazos de unión entre la apertura y el medio juego son diversos, pero, en la mayoría de los casos, el plan de juego posterior se determina ya en la apertura con la situación del rey (por ejemplo, con enroques opuestos), y la disposición de la estructura de peones.

Veamos una partida en la que se advierten sensiblemente los lazos de unión entre la apertura y el medio juego.

Marshall - Capablanca
Nueva York, 1909

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. ♘c3, c5. Junto a 1. e4, la apertura con la primera jugada de peón de dama también es muy popular. Tras la jugada 1. d4, un ataque temprano sobre el rey es muy raro, ya que su posición está más cubierta por los peones. **4. cd, ed; 5. ♘f3, ♘c6; 6. g3, ♗e6; 7. ♗g2, ♗e7; 8. 0-0, ♘f6; 9. ♗g5.** Las blancas podían obtener una posición típica y favorable para ellas con un peón central aislado del enemigo. Para ello debían jugar 9. dc, y sólo a 9. ..., ♗xc5; 10. ♗g5. La jugada de la partida permite a las negras forzar una serie de cambios y llegar a una posición en la que tienen un peón de más en el flanco de dama.

9. ..., ♘e4!; 10. ♗xe7, ♕xe7; 11. ♘e5. En caso de 11. dc, ♘xc3; 12. bc, ♕xc5, el peón c3 es más débil que el peón d5. Era mejor 11. ♖c1. **11. ..., ♘xd4; 12. ♘xe4, de; 13. e3,** (13. ♗xe4?, ♗h3!), **13. ..., ♘f3+; 14. ♘xf3, ef; 15. ♕xf3, 0-0.**



Diagrama 164

Como resultado de la apertura, con un juego impreciso de las negras, los planes de ambos bandos son evidentes. Las negras, teniendo tres peones contra dos en el flanco de dama, preparan allí el ataque. (Ver diagrama 164). Las blancas tienen ventaja de peones en el otro flanco, y para compensar la presión de las negras, están obligadas a actuar muy activas en la mitad derecha del tablero. Indiquemos que ahora es desfavorable para las blancas 16. ♕xb7, por 16. ..., ♕xb7; 17. ♗xb7, ♖ab8, y 18. ..., ♖xb2, con clara ventaja negra; dominan las líneas abiertas y tienen un peón pasado. Esta variante es una ilustración útil sobre la regla de que no hay que mostrar actividad allí donde el adversario es más fuerte.

16. ♖fc1?. Era imprescindible avanzar los peones del flanco de rey. Por ejemplo 16. e4 y después 17. ♕e3, y 18. f4. El juego pasivo hace difícil la posición de las blancas. **16. ..., ♖ab8; 17. ♕e4, ♕c7**. Amenazaban 18. ♗h3. Las negras eluden el cambio de alfiles, ya que esto simplificaría la defensa de las blancas.

18. ♖c3, b5; 19. a3, c4; 20. ♗f3, ♖fd8; 21. ♖d1, ♖xd1+; 22. ♗xd1, ♖d8; 23. ♗f3, g6; 24. ♕c6, ♕e5. Por lo general, los cambios son favorables al bando defensivo. Por eso las negras rechazan el cambio de damas. Después de 24. ..., ♕xc6; 25. ♗xc6, a6; 26. ♖c2, la posición de las blancas sería más defendible que tras la continuación que se da en la partida.

25. ♕e4, ♕xe4. Aquí el cambio se produce en otra situación; el peón b5 no corre peligro y las negras tienen tiempo para un reforzamiento decisivo de la posición de sus piezas. **26. ♗xe4, ♖d1+; 27. ♔g2, a5; 28. ♖c2, b4; 29. ab, ab; 30. ♗f3, ♖b1; 31. ♗e2, b3; 32. ♖d2**. Si 32. ♖c3, entonces 32. ..., ♖xb2; 33. ♗xc4, ♖c2, ganando el alfil.

32. ..., ♖c1; 33. ♗d1. Amenazaban 33. ..., ♖c2. **33. ..., c3; 34. bc, b2; 35. ♖xb2, ♖xd1; 36. ♖c2, ♗f5; 37. ♖b2, ♖c1; 38. ♖b3, ♗e4+; 39. ♔h3, ♖c2**. Las negras realizan con seguridad su ventaja material. Aún siguió: **40. f4, h5; 41. g4, hg+; 42. ♔xg4, ♖xh2; 43. ♖b4, f5+; 44. ♔g3, ♖e2; 45. ♖c4, ♖xe3+; 46. ♔h4, ♔g7; 47. ♖c7+, ♔f6; 48. ♖d7, ♗g2; 49. ♖d6+, ♔g7**. Las blancas abandonaron.

La presente partida demuestra no sólo la claridad de objetivos en el juego de las negras, sino que también es un ejemplo demostrativo de a lo que lleva un juego pasivo, sin plan. Las blancas estaban obligadas a avanzar sus peones en el flanco de rey, aunque en este caso sus posibilidades no fueran tan buenas como las del adversario. Es cierto el viejo aforismo ajedrecista: *"Es mejor realizar un plan aunque sea malo, que jugar sin plan"*.

Veamos otra partida más.

Yuferov - Grozdov

Lvov, 1966

1. e4, c5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. d4, cd; 4. ♘xd4, ♘f6; 5. ♘c3, g6; 6. ♗e3, ♗g7; 7. ♗c4, 0-0; 8. ♗b3, d6; 9. f3, ♗d7; 10. ♕d2, ♕b8; 11. 0-0-0, ♖c8. Debido a la situación de los reyes en flancos opuestos, ambos bandos preparan un ataque directo sobre su posición.

Continuó: **12. h4!, b5; 13. h5, ♘a5; 14. hg, ♘xb3+; 15. ♘xb3, hg**. Era mejor 15. ..., fg. **16. ♗h6, ♗h8; 17. ♗f8!, ♖xf8; 18. ♖xh8+, ♔xh8; 19. ♕h6+, ♔g8; 20. ♘d5!**. La negras abandonaron. A 20. ..., ♘xd5, decide 21. ♖h1. No era tan clara 20. ♖h1, debido a 20. ..., ♘h5.

La apertura no sólo está ligada con el final a través del medio juego, sino que en muchas ocasiones se pasa directamente. A menudo ya la

fase inicial de la partida determina particularidades de la posición, que pueden ser factores decisivos tras el cambio de la mayoría de las piezas. El bando que goza de semejantes perspectivas trata de forzar el paso al final y normalmente lo consigue.

Liublinsky - Erujimov

Murmansk, 1960

1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗b5, a6; 4. ♗xc6, dc; 5. ♘c3, ♗d6; 6. d4, ♗g4?. Tenemos sobre el tablero una de las variantes de la apertura española. Las particularidades específicas de la posición (tras el próximo cambio de peones d4 y e5), son que las blancas tienen cuatro peones contra tres en el flanco de rey. Es cierto que las negras tienen una correlación análoga en el flanco de dama. Pero hay una diferencia sustancial. Allí las negras tienen peones doblados por la columna "c", y crear un peón pasado en esta mitad del tablero, en condiciones normales, es imposible. Por eso lo ideal para las blancas es cambiar todas las piezas restantes (excepto los peones) y obtener todas las posibilidades para ganar el final que se produce (donde, prácticamente tienen un peón de más).

Las consideraciones enunciadas, determinan los planes de ambos bandos: las blancas se dirigen a la simplificación y las negras deben eludir los cambios y crear un contrajuego activo de piezas. Por ello resulta desafortunada la jugada 6. ..., ♗g4?, pues fuerza cambios y priva a las negras de su principal triunfo, la pareja de alfiles.

7. de, ♗xf3; 8. ♕xf3, ♗xe5; 9. ♗f4, ♕f6; 10. ♗xe5, ♕xe5; 11. ♕e3, ♖d8. Era mejor 11. ..., ♘e7, y a 12. f4, 12. ..., ♕a5. **12. f4, ♕d4?**. Las negras van al encuentro de los deseos del enemigo. Aunque su posición es difícil, debían eludir el cambio de damas. Era mejor 12. ..., ♕a5.

13. ♕xd4, ♖xd4; 14. ♖d1, ♖xd1+. Era mejor 14. ..., c5. **15. ♔xd1, ♘f6; 16. ♔e2, ♔e7; 17. ♖d1, ♖d8?; 18. ♖xd8, ♔xd8.**

La posición del diagrama 165 ya está ganada por las blancas. Prácticamente se ha llegado aquí con la "colaboración" voluntaria del bando enemigo. En lo esencial se ha jugado "en una sola portería".

Siguió: **19. ♔f3, ♔e7; 20. g4, ♔e6; 21. ♘e2, c5; 22. e5, ♘d5; 23. ♔e4, ♘b6; 24. f5+, ♔e7; 25. h4, c6; 26. g5, g6; 27. f6+, ♔d7; 28. ♘f4, ♘a4; 29. e6+, fe.** Ahora la conclusión lógica del combate era **30. h5!**. Después de **30. ..., gh; 31. g6, hg; 32. ♘xg6, ♔e8,** (de los contrario 33. f7), **33. ♔e5, ♘b6,** (33. ..., ♔f7; 34. ♘h8+), **34. ♔xe6, ♘d7; 35. f7+, ♔d8; 36. c4, b5; 37. b3, b4; 38. ♔d6,** y el resultado de la partida es claro. Como es fácil advertir, las negras están completamente indefensas. Están obligadas a dar el peón "h" y dejar pasar al caballo blanco a e7. También hay que advertir que llevaba a complicaciones innecesarias para las blancas la inmediata ganancia de pieza mediante 36. f8=♕+ (en lugar de 36. c4). En


Diagrama 165

este caso después de 36. ..., ♘xf8; 37. ♘xf8, h4, el peón pasado le daba a las negras contrajuego.

En la partida se jugó 30. f7?, ♔e7; 31. ♘xe6, y la lucha se enardeció con nuevas fuerzas. Naturalmente, la jugada 30. f7, es ilógica y no se corresponde con los planes para aprovechar el peón de más en el flanco de rey.

Veamos otro ejemplo más.

Taimanov - Suetin

Kiev, 1954

1. c4, c5; 2. ♘c3, ♘f6; 3. g3, d5; 4. cd, ♘xd5; 5. ♗g2, ♘c7; 6. d3, ♘c6; 7. ♗xc6+!. Las blancas entregan un fuerte alfil para crearle al enemigo peones doblados, cuya debilidad será muy visible en el final. Por eso el próximo viaje de la nave blanca es ¡el final!.

7. ..., bc; 8. ♕a4, ♕d7; 9. ♘f3, f6; 10. ♗e3, e5; 11. ♘e4, ♘e6; 12. ♖c1, ♖b8; 13. ♕c2, ♗e7. Era mejor 13. ..., ♘d4; 14. ♗xd4, cd; 15. ♕xc6, ♗b7. **14. ♘xc5!, ♗xc5; 15. ♗xc5, ♘xc5; 16. ♕xc5, ♖xb2; 17. ♘xe5!, ♕e6**. 17. ..., fe; 18. ♕xe5+, y 19. ♕xb2. **18. ♕xc6+, ♕xc6; 19. ♘xc6**, y surgió un final ganador para las blancas. Más tarde obtuvieron la victoria.

Con frecuencia, el principiante se esfuerza por el "juego complicado", rechazando sin derecho las simplificaciones y no valorando en suficiente medida las ventajas del paso al final. Consideramos oportunas las palabras de A. Alekhine a este respecto: *"Todo maestro ajedrecista está moralmente obligado a resolver de la mejor manera posible los problemas de la posición sin "miedo" especial a las simplificaciones. El juego a las complicaciones es una medida extrema, que un ajedrecista debería emplear sólo cuando no encuentre un plan lógico y claro".*

Resumiendo el estudio sobre el lugar y el papel de la apertura en la partida de ajedrez, aconsejamos seguir con la mayor atención la siguiente indicación de J. R. Capablanca: *"... la apertura no se debe desarrollar sólo como tal, sino que es necesario tener en cuenta su conexión con el medio juego y el final".*

Con esto terminamos el conocimiento de la fase inicial de la partida. En el material ofrecido nos hemos limitado razonablemente al análisis de los principios generales del desarrollo de la apertura y no nos hemos parado a indicar, incluso en variantes simplificadas, cualquier curso de la teoría actual de la apertura.

Pensamos que no era necesario duplicar los numerosos manuales de aperturas que contienen un enorme volumen de información. El lector está preparado para elegir por sí mismo en estos manuales, esta o aquella apertura para emplearla en la práctica. Para finalizar damos algunos consejos sobre este problema.

¿Cómo hay que trabajar en el estudio de las aperturas? ¿De veras es necesario aprender cientos y miles de variantes concretas que se ofrecen en los libros dedicados a la fase inicial del juego? La dilatada experiencia de la pedagogía ajedrecística rechaza tajantemente el estudio mecánico de las jugadas y variantes de apertura. El famoso gran maestro checoslovaco R. Reti indicó que *"el conocimiento basado sólo en las variantes es un espejismo".*

No es posible fiarse por completo de un estudio concreto de la apertura, en especial, porque la más mínima desviación del juego de los caminos conocidos puede dejar al ajedrecista en una posición desvalida.

Es imprescindible comprender, "sentir profundamente" las ideas contenidas en el sistema de apertura elegido. Por eso hay que tener en cuenta que el estudio de los principios generales y las variantes concretas deben ir en una inquebrantable conexión y recibir una comprobación práctica complementaria.

Así, por ejemplo, tras estudiar cualquier determinado sistema de apertura (supongamos que una variante ya conocida del lector, la apertura española, con la jugada 3. ..., d6), se debe: 1) Establecer las peculiaridades que manifiestan los principios generales de desarrollo de la apertura en este sistema (la posición del rey, la estructura de peones, el centro, etc...); 2) Familiarizarse con las posiciones típicas, que surgen tras el paso de la apertura al medio juego, y con los planes más empleados en el medio juego, así como con los contornos estratégicos del futuro final; 3) Conocer los procedimientos tácticos característicos del sistema estudiado, las combinaciones y también las trampas y los errores cometidos con mayor frecuencia.

Para afirmar los conocimientos es necesario probar por sí mismo el sistema de apertura en la práctica. Lo mejor es jugar partidas de entrenamiento temáticas (aquellas en las que se esté obligado a jugar una apertura acordada).

Es necesario estudiar el sistema elegido alternativamente desde los dos bandos (para las blancas y para las negras). El conocimiento defensivo de la apertura sólo se acrecienta si una u otra apertura se estudia bajo los dos puntos de vista.

Es necesario atenerse a una relación seria con el estudio de las variantes de aperturas, pero también hay que respetar los límites en el volumen concreto de análisis. El laberinto de los análisis es inagotable, y es preciso ir por los caminos esenciales en el desarrollo del juego. Aquí es aplicable el consejo: lo bueno, si breve, dos veces bueno.

La mejor ayuda para la asimilación de las ideas contenidas en los sistemas de aperturas, lo principal que se encuentra en ellas, su alma estratégica y los elementos tácticos, nos la puede dar el análisis atento de las partidas de los maestros. El estudio de las partidas de los ajedrecistas fuertes, jugadas con aperturas interesantes, debe hacerse por completo, sin cortar el análisis tras la finalización de la fase inicial. Es mejor seguir la conexión de la apertura con el medio juego y el final, que nos indica completamente las características estratégicas y los elementos tácticos.

No vale la pena apasionarse por el empleo de un gran número de aperturas. Para empezar es razonable limitarse a la jugada 1. e2-e4, con blancas y, por ejemplo, elegir la apertura escocesa (1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. d4) a la respuesta de las negras 1. ..., e5, y 2. ..., ♘c6. Con negras se puede preparar el sistema con 3. ..., d6, en la apertura española o italiana (1. e4, e5; 2. ♘f3, ♘c6; 3. ♗c4, ♗c5). A 1. d4, es razonable responder en la primera jugada 1. ..., d5.

Desde luego, el repertorio de aperturas no puede ni debe ser invariable. Gradualmente avanzaremos y emplearemos en la práctica nuevos y nuevos sistemas de aperturas. Luego puede dar preferencia a aquellas que más le gusten y que mejores resultados le ofrezcan.



Palabras al lector

Así, querido lector, los primeros 33 peldaños del camino ajedrecístico que hemos recorrido juntos, llegan a su final. Pensamos que el lector tiene por delante un encuentro nuevo, alegre, esperanzador e interesante con el ajedrez, Y sólo nos queda decir algunas palabras de despedida.

Deseamos éxito al lector en su perfeccionamiento posterior en el ajedrez. No es sencillo llegar a ser un fuerte ajedrecista. Para ello no sólo es necesario entrenarse sistemáticamente, sino manifestar una considerable firmeza, trabajo, paciencia y optimismo. Desde luego el camino del ajedrez es un camino de despegues y fracasos, de realizaciones emocionantes e indescriptible ardor creativo, experimentado por la voluntad y el intelecto.

Ciertamente, para el progreso en el ajedrez, es muy importante la participación en torneos, tomar parte en grupos y sesiones de estudio. Sin embargo, sin la búsqueda individual, la crítica objetiva de sus éxitos y fracasos en el juego, es difícil contar con un rápido progreso.

La garantía de éxito en ajedrez, es el arte de trabajar y razonar por sí mismo. Y lo principal en el trabajo individual es el desarrollo de las facultades analíticas en las posiciones de ajedrez. A esto está unido la experiencia educativa de A. Nimzowitsch. Examinando en los libros las partidas de los maestros, él primero trataba de encontrar la mejor jugada, y después miraba la jugada que se había hecho en la partida. Esta comparación instintiva de su razonamiento con la meditación de los ajedrecistas más fuertes, inevitablemente mostraba los errores de su propio análisis.

Entre otros métodos de entrenamiento merece una gran importancia la reflexión de posiciones sin mover las piezas en el tablero y el juego a ciegas. Desde luego, en los torneos, el juego se desarrolla de manera similar. El ajedrecista mueve las piezas en su imaginación, y lleva a cabo combinaciones y maniobras que aún no se han producido.

Aconsejamos analizar posiciones sin mover las piezas en el tablero. Después, cuando este análisis sea un hábito, pasaremos a la lectura de obras ajedrecísiticas y la resolución de ejercicios fáciles, sin colocar las piezas. También es aconsejable jugar partidas sin tablero con adversarios de la misma categoría. Si surgen complicaciones se debe colocar la posición en el tablero y continuar la partida a ciegas hasta el final.

Es imprescindible anotar todas las partidas jugadas y luego analizarlas profundamente. Se debe prestar especial atención a los momentos de crisis en la lucha: hay que intentar recibir una respuesta clara a la pregunta: ¿qué condicionó el resultado de la partida?

Puede ser muy provechoso el análisis imparcial de sus derrotas. Capablanca indicó que el análisis crítico de algunas partidas perdidas le ayudaron en considerable medida en su perfeccionamiento ajedrecístico, más que decenas de partidas ganadas. Tras el análisis de las partidas perdidas se encuentra la tendencia a explicar los errores cometidos (especialmente los más gruesos) a causa de la fortuna. No hay que seguir este procedimiento. La derrota nunca es casual, sino el resultado de algunas insuficiencias encubiertas, pero completamente determinadas, del pensameinto y del carácter del ajedrecista. Y para eliminarlos es necesario un diagnóstico objetivo. El eminente pedagogo ajedrecista soviético P. Romanovsky, recomendaba volver a las partidas perdidas más de una vez, si el análisis quedaba sin aclarar.

Conociendo la literatura ajedrecística, atendiendo a la valoración autorizada de los especialistas, el ajedrecista no debe tomar una confianza mecánica sobre la información estudiada. Intente comprender las jugadas hechas por los maestros, haga su análisis objetivo, para ver por sí mismo la auténtica conclusión. No se asombre si debe discutir alguna variante o recomendación, del error nadie está a salvo.

Y por último, respete al adversario, pero no gire alrededor de él. ¡No tema aventurarse! Siga el consejo de J. R. Capablanca: *"Nunca rechace cualquier jugada por el miedo a perder. Si considera una jugada buena, hágala. La experiencia es el mejor profesor"*.



Soluciones a los ejercicios

1. Casillas: c1, c2, c3, c4, c5, c6, c7, c8.

2. Casillas: a6, b6, c6, d6, e6, f6, g6, h6.

3. Diagonales: Por casillas blancas: a8-h1; a2-g8; a4-e8; a6-c8; b1-h7; d1-h5; f1-h3; b1-a2; d1-a4; f1-a6; h3-c8; h5-e8; h7-g8. Por casillas negras: a1-h8; a3-f8; a5-d8; a7-b8; c1-h6; e1-h4; g1-h2; c1-a3; e1-a5; g1-a7; h2-b8; h4-d8; h6-f8.

4. Diagonales que se encuentran sólo en el flanco de dama: b1-a2; c1-a3; d1-a4; a7-b8; a6-c8; a5-d8. Diagonales que se encuentran sólo en el flanco de rey: e1-h4; f1-h3; g1-h2; h5-e8; h6-f8; h7-g8.

5. A través del centro clásico: a1-h8; a2-g8; b1-h7; a8-h1; a7-g1; b8-h2. A través del centro ampliado las seis diagonales indicadas y también: a3-f8; a4-e8; h3-c8; h4-d8; c1-h6; d1-h5; f1-a6 y e1-a5.

6. Casillas b2 y c3 negras, y casillas d1 y f3 blancas.

7. Casillas c6 y h3 blancas, e7 y g5 negras.

8. Casillas e2, e4, e6, e8.

9. Casillas b6, d6, f6, h6.

10. En una casilla del tablero sólo puede encontrase una pieza.

11. Peones delante de: **a)** alfiles c2, c7, f2, f7; **b)** torres a2, a7, h2, h7; **c)** reyes e2, 27; **d)** caballos b2, b7, g2, g7; **e)** damas d2, d7.

12. Por orden de situación: **a)** ♘b1, b8, g1, g8; **b)** ♔e1, e8; **c)** ♖a1, a8, h1, h8; **d)** ♕d1, d8; **e)** pp: a2, a7, b2, b7, c2, c7, d2, d7, e2, e7, f2, f7, g2, g7, h2, h7; **f)** ♗c1, c8, f1, f8.

13. Las piezas blancas están dispuestas en la 1ª y 2ª filas, las piezas negras en la 7ª y 8ª. Las piezas blancas y negras se encuentran en las columnas: "a" torres y peones; "b" caballos y peones; "c" alfiles y peones; "d" damas y peones; "e" reyes y peones; "f" alfiles y peones; "g" caballos y peones; "h" torres y peones.

Piezas situadas en las diagonales: **1)** a1-h8, blancas ♖a1, p. b2; negras ♖h8, p. g7. **2)** h1-a8, blancas ♖h1, p. g2; negras ♖a8, p. b7. **3)** b1-h7, blancas ♘b1, p. c2; negras p. h7. **4)** g1-a7, blancas ♘g1, p. f2; negras p. a7. **5)** h2-b8, blancas p. h2; negras ♘b8, p. c7. **6)** a2-g8, blancas p. a2; negras ♘g8, p. f7. **7)** c1-h6, blancas ♗c1, p. d2. **8)** c1-a3, blancas ♗c1, p. b2. **9)** b1-a2, blancas ♘b1, p. a2. **10)** d1-h5, blancas ♕d1, p. e2. **11)** d1-a4, blancas ♕d1, p. c2. **12)** e1-a5, blancas ♔e1, p. d2. **13)** e1-h4, blancas ♔e1, p. f2. **14)** f1-a6, blancas ♗f1, p. e2. **15)** f1-h3, blancas ♗f1, p. g2. **16)**

g1-h2, blancas ♘g1, p. h2. **17)** a7-b8, negras ♘b8, p. a7. **18)** a6-c8, negras ♗c8, p. b7. **19)** h3-c8, negras ♗c8, p. d7. **20)** a5-d8, negras ♕d8, p. c7. **21)** h4-d8, negras ♕d8, p. e7. **22)** a4-e8, negras ♔e8, p. d7. **23)** h5-e8, negras ♔e8, p. f7. **24)** a3-f8, negras ♗f8, p. e7. **25)** h6-f8, negras ♗f8, p. g7. **26)** h7-g8, negras ♘g8, p. h7.

14. Las torres: a1, a8, h1, h8.

15. En el flanco de dama: Blancas ♕d1, ♖a1, ♗c1, ♘b1, pp. a2, b2, c2, d2. Negras ♕d8, ♖a8, ♗c8, ♘b8, pp. a7, b7, c7, d7. En el flnaco de rey: Blancas ♔e1, ♖h1, ♗f1, ♘g1, pp. e2, f2, g2, h2. Negras ♔e8, ♖h8, ♗f8, ♘g8, pp. e7, f7, g7, h7.

16. Blancas ♔e1, ♕d1, ♖a1, ♖h1, ♗f1, ♗c1, ♘b1, ♘g1, pp. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2. Negras ♔e8, ♕d8, ♖a8, ♖h8, ♗f8, ♗c8, ♘b8, ♘g8, pp. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

17. En las casillas de color negro están dispuestas las piezas: **a)** Blancas ♔e1, ♖a1, ♗c1, ♘g1, pp. b2, d2, f2, h2. **b)** Negras ♕d8, ♖h8, ♗f8, ♘b8, pp. a7, c7, e7, g7. En las casillas de color blanco están dispuestas las piezas: **a)** Blancas ♕d1, ♖h1, ♗f1, ♘b1, pp. a2, c2, e2, g2. **b)** Negras ♔e8, ♖a8, ♗c8, ♘g8, pp. b7, d7, f7, h7.

18. Imposible. Está prohibido hacer jugadas seguidas.

19. No es posible, ya que cada jugada consiste en el traslado de una pieza de una casilla a otra distinta.

20. Para las blancas son posibles las jugadas a d5, e5, f5, d6, f6. Son imposibles las jugadas a la 7ª fila, ya que en ella se encuentra bajo el ataque del rey negro. En caso de que jueguen las negras pueden ir a d8 y f8. No es posible mover a d7, e7 y f7, ya que estas casillas están controladas por el rey blanco.

21. Sólo es imposible la jugada 1. ♔b7, ya que la casilla b7 se encuentra bajo el ataque del rey negro.

22. Si juegan las blancas: 1. ♖e2xe7+, ♖e8xe7; 2. ♖e1xe7+, etc... (anotación completa), o 1. ♖xe7+, ♖xe7; 2. ♖xe7+, etc... (anotación reducida). Si juegan las negras: 1. ..., ♖e7xe2+; 2. ♖e1xe2, ♖e8xe2+; etc... (anotación completa), o 1. ..., ♖xe2+; 2. ♖xe2, ♖xe2+, etc... (anotación reducida).

23. Si juegan las blancas la variante 1. ♖a8+, ♔e7; (o cualquier otra retirada del rey) 2. ♖xh8, le da a las blancas la ganancia de una torre. Si juegan las negras son ellas las que ganan la torre: 1. ..., ♖h1; 2. ♔e2, (o cualquier otra retirada); 2. ..., ♖xa1.

24. Como mínimo en cuatro jugadas. Por ejemplo: 1. ♖a1-a5, 2. ♖e1-a1, 3. ♖a5-e5, 4. ♖e5-e1.

25. En tres jugadas. Itinerario: 1. ♖e1-a1, 2. ♖a1-a8, 3. ♖a8-h8.

26. 1. ♖c8++.

27. 1. ♔b6, ♔b8 (respuesta forzada de las negras); 2. ♖e8++.

28. El mejor plan empieza con la jugada 1. ♖a8-g8, seguido del traslado del rey a la columna "f".

29. En la posición de ahogado el rey no se encuentra bajo la amenaza de captura (Bajo jaque).

30. **1)** Después de 1. ♖a7xg7, ahogado. **2)** El mate se da de dos maneras: a) 1. ♖c1-h1+, ♔h8-g8 (1. ..., ♖g7-h7; 2. ♖a7-a8++); 2. ♖a7-a8++. b) 1. ♖a7-a8+, ♔h8-h7 (1. ..., ♖g7-g8; 2. ♖c1-h1++); 2. ♖c1-h1++.

31. El ahogado surge tras 1. ♖h5+.

32. 1. ♖h1-h8+, ♔g8xh8; 2. ♖f1-f8++.

33. Por ejemplo: Blancas ♔a6, ♖e8; Negras ♔a8.

34. **a)** e1, g3, h4, g1, e3, d4, c5, b6, a7; **b)** b3, a2, d3, e2, f1, b5, a6, d5, e6, f7, g8; **c)** d4, c3, b2, a1, f6, g7, h8, d6, c7, b8, f4, g3, h2; **d)** g2, f1, g4, f5, e6, d7, c8.

35. El método de victoria es análogo al examinado (ver diag.18).

36. No pueden. Posición ideal para las blancas: blancas ♔a6, ♗c6, negras ♔a8, ♖b8. Las negras responden: 1. ..., ♖b8-b7, y la victoria es imposible.

37. **a)** 1. ♗e2-b5; **b)** 1. ♗g1-e3; **c)** 1. ♖a2-a8; **d)** 1. ♖c1-c6.

38. **a)** 1. ♗b3-d5+; **b)** 1. ♗a7-d4; **c)** 1. ..., ♖e6-e5+; **d)** 1. ♖b3-a3.

39. El alfil y la torre pueden realizar al mismo tiempo un ataque doble y una clavada. Por ejemplo: **a)** Alfil: Blancas ♔a1, ♗b1, ♗g1. Negras ♔h6, ♖d2, ♖f4. Juegan las blancas. La jugada correcta es ♗g1-e3. **b)** Torre: Blancas ♔f6, ♖c1. Negras ♔h8, ♗a8, ♗f8. La jugada correcta es ♖c1-c8.

40. Es posible la siguiente posición: **a)** Blancas ♔e1, ♗c1. Negras ♔d8, ♖f6. Juegan las blancas. 1. ♗c1-g5. **b)** Blancas ♔e1, ♗c1. Negras ♔d8, ♖h4. Juegan las blancas. 1. ♗c1-g5+.

41. Una variante posible: 1. ♕d4, ♔f5; 2. ♕e3, ♔f6; 3. ♕e4, ♔g5; 4. ♕f3, ♔g6; 5. ♕f4, ♔g7; 6. ♕f5, ♔h6; 7. ♕g4.

42. Independientemente de las jugadas del rey negro, decide el siguiente itinerario: 1. ♔b2; 2. ♔c3; 3. ♔d4; 4. ♔e5; 5. ♔f6; 6. ♕g7++ (con la posición del rey negro en g8 o h8), o 6. ♕f7++ (con la posición del rey en f8).

43. Jaque doble: 1. ♖c4+, y 1. ♖e6+, y jaque descubierto: 1. ♖d4+, 1. ♖b4+, 1. ♖e3+, 1. ♖e5+, 1. ♖e7+, y 1. ♖e8+.

44. Si juegan las blancas 1. ♗d5+, y si juegan las negras 1. ..., ♗b2+, y 1. ..., ♗h6+.

45. Dos variantes llevan al objetivo: **a)** 1. ♕a8+, ♔xa8; 2. ♖a5+, ♔b8; 3. ♖a8++. **b)** 1. ♖b5+, ♔c8; 2. ♖b8, ♔xb8; 3. ♕a8++.

46. Análisis individual de la partida.

47. En 5 jugadas. Variante posible: 1. ♘c3, 2. ♘b5, 3. ♘a7, 4. ♘c6, 5. ♘b8.

48. A la casilla e3 en 4 jugadas, por ejemplo: 1. ♘f3, 2. ♘d2, 3. ♘c4, 4. ♘e3; a la casilla c5 en 4 jugadas, por ejemplo: 1. ♘f3, 2. ♘d4, 3. ♘b3, 4. ♘c5; a la casilla a7 en 4 jugadas, por ejemplo: 1. ♘f3, 2. ♘d4, 3. ♘c6, 4. ♘a7.

49. Una variante posible: 1. ♘c2, 2. ♘e3, 3. ♘f1, 4. ♘g3, 5. ♘h1, 6. ♘f2, 7. ♘g4, 8. ♘h6, 9. ♘f7, 10. ♘h8, 11. ♘g6, 12. ♘e7, 13. ♘c8, 14. ♘b6, 15. ♘a8, 16. ♘c7, 17. ♘b5, 18. ♘d4, 19. ♘b3, 20. ♘a1. También hay otras variantes. Por ejemplo: 1. ♘b3, 2. ♘d4, 3. ♘e2, etc.

50. De la casilla e1 a la casilla e3: 1. ♘c2, 2. ♘e3, de la casilla b8 a la casilla d4: 1. ..., ♘c6; 2. ..., ♘d4.

51. Una variante posible: 1. ♘f2, 2. ♘d3, 3. ♘b4, 4. ♘d5.

52. En cuatro jugadas: 1. ♘c3, ♘e7; 2. ♘b5, ♘c6; 3. ♘c7, ♘b4; 4. ♘a6, ♘xa6. En la posición final sólo queda en el tablero el caballo negro.

53. Análisis individual de la partida.

54. 1. ♘b6+, ♔b8; 2. ♘d7+.

55. 1. ..., ♘c3+; 2. ♔a1, ♖a2++.

56. 1. ♘g6+ (sería erróneo 1. ♘xf7+), ♔g8; 2. ♕h8++.

57. 1. ♘c2.

58. 1. h8=♕+, ♔xh8; 2. b8=♕+, ♔g7; 3. ♕xh2.

59. 1. fg, hg; 2. h4, gh; 3. gh.

60. 1. ..., a5; 2. ♔g1, ♔g3, y el rey negro es el primero en llegar a la casilla b3. La ruptura no es favorable para las blancas: 1. ..., a5; 2. b4, ab; 3. a5, b3; 4. a6, b2; 5. a7, b1=♕.

61. Aquí el que juega pierde: 1. e3 (1. e4, e5!), e6!; 2. e4, e5; 3. g4, gh; o (si juegan las negras) 1. ..., e6; 2. e3, e5; 3. e4, b5; 4. ab.

62. Si juegan las blancas 1. c4. Si juegan las negras 1. ..., f5.

63. Análisis de la partida.

64. Análisis de la partida.

65. 1. bc=♖, ♔a6; 2. ♖a8++.

66. 1. ♖a8!, h5; 2. ♖a4!. Después 3. ♖xb4, captura del peón "a" y la aniquilación posterior de los peones del flanco de rey.

67. 1. ♗e7, g4 (1. ..., h6; 2. ♗f8, h5; 3. ♗h6, g4; 4. ♗f4, h4; 5. ♗g5, h3; 6. ♗f4, f5; 7. ♗g3); 2. ♗h4, h5; 3. ♗e1, f6; 4. ♗h4, f5; 5. ♗g3, f4; 6. ♗xf4, h4; 7. ♗g5, g3; 8. ♗xh4, g2; 9. ♗f2.

68. 1. ♘f6, a4; 2. ♘e4, a3; 3. ♘c3, a2; 4. ♘xa2.

69. 1. ♘d3, a5; 2. ♘c5, a4 (2. ..., b4; 3. ♘a4, b3; 4. ♘b2, a4; 5. ♘xa4, b2; 6. ♘xb2); 3. ♘d3, a3; 4. ♘b4, a2; 5. ♘xa2, b4; 6. ♘xb4.

70. 1. ♕xd3! (1. ♕xb3?, c2; 2. ♕xa3, d2; o 2. ..., d2; 3. ♕c2, a2; y no ganan las blancas, sino las negras), 1. ..., b2 (1. ..., c2; 2. ♕c3, a2; 3. ♕b2); 2. ♕b1, y los peones negros perecen.

71. Si juegan las blancas es imposible tanto el enroque largo como el corto, porque su rey se encuentra en jaque. En caso de que jueguen

las negras, es posible la jugada 1. ..., 0-0-0, y es imposible hacer el enroque corto, ya que la casilla g8 está bajo el ataque del caballo h6.

72. Las blancas pueden privar temporalmente del enroque a las negras de seis maneras; 1) 1. ♗a3; 2) 1. ♖e1+; 3) 1. ♕e1+; 4) 1. ♕e2+; 5) 1. ♕d8+; 6) 1. ♕d7+. Las dos últimas jugadas no son razonables, porque el sacrificio de la dama no tiene sentido. En los restantes casos son posibles las siguientes respuestas negras: 1) 1. ..., c5; 2) 1. ..., ♗e6, o 2. ..., ♘e6; 3) 2. ..., ♗e6, o 2. ..., ♘e6; 4) 2. ..., ♗e6, o 2. ..., ♘e6; se consigue quitar definitivamente el derecho a enrocarse mediante 1. ♗xf7+. Después de 1. ..., ♔xf7; 2. ♘e5+, y 3. ♘xg4.

73. 1. ..., ♘f2+!; 2. ♖xf2, ♕e1+; 3. ♖f1, ♕xf1++.

74. 1. ♔d6, amenazando mate y atacando al mismo tiempo a la torre negra.

75. Las blancas consiguen una posición ganada después de 1. ♖c8+, ♔h7; 2. ♖ee8, ♕xg3+; 3 hg.

76. Las negras tienen una pequeña ventaja de material; ♖ + ♘ + 2 peones = 10, y las blancas ♕ = 9.

77. 1. ..., ♖h6+; 2. ♔g1, ♘e2+, con ganancia de la calidad (torre c1 por caballo).

78. 1. ♕xd6!, ♕xd6; 2. c7, y las negras no tienen una defensa satisfactoria contra 3. c8=♕.

79. 1. ♗f3!, ♕xf3; 2. ♕a8+, y 3. ♕xf3.

80. 1. ♖h4+, gh; 2. g4++.

81. 1. ♖g8+, ♖xg8; 2. ♘xf7++.

82. 1. ♕xh5, gh; 2. ♖hg3, con mate inevitable.

83. 1. ..., ♘g4+; 2. ♗xg4, ♖8f2+; 3. ♔h3, ♖h1++.

84. 1. ..., ♕a5+; 2. ♕xa5, ♖xa2+; 3. ♔b4, a5++.

85. 1. ♖f8+!, ♖xf8; 2. ♕g8+, ♖xg8; 3. ♘f7++.

86. 1. ♖xg7+, ♖xg7; 2. ♖e8+!, ♔f7; 3. ♕xg7+, ♔xe8; 4. ♕f8++.

87. Las negras ganan después de 1. ..., ♕xf1+!; 2. ♔xf1, ♖xf2+; 3. ♔g1 (o 3. ♔e1, ♖xg2, con amenaza de mate). 3. ..., ♖xg2+; 4. ♔f1, ♖af2+; 5. ♔e1, ♗d2+; 6. ♔d1, ♗xb4, y las blancas están indefensas contra la amenaza por la primera fila.

88. Ante todo impidiendo el enroque negro: 1. ♗a3!.

89. 1. f4+, ♔d6; 2. f5!, excluyendo al alfil negro del juego. El intento de "pillar" al alfil blanco es inútil. Por ejemplo 2. ..., b5; 3. ♗a6, ♔c6; 4. a4.

90. 1. ..., ♖a3!. Parando por detrás el peón pasado más avanzado. Después el rey negro se traslada al flanco de dama o bien 2. ..., ♖a5. Sería erróneo 1. ..., ♖b3?, por 2. a7, ♖a3; 3. b6, ♔f6; 4. b7!, ♖xa7; 5. b8=♕.

91. 1. ♖d4!, ♔g7; 2. ♔c5, ♔f6; 3. ♔b4, ♔e5; 4. ♖d2.

92. En la esquina a1. Itinerario del caballo: ♘b6-d5-b4-d3-b2. El método para arrinconar al rey y matarlo es análogo al ejemplo del diagrama 62.

93. En la esquina h8. Itinerario del caballo; ♘e4-g3-e4-g5-e6-g7. El método de arrinconar al rey y matarlo es análogo al ejemplo del diagrama 62.

94. 1. ♘d5, ♔b7; 2. ♔d7, ♔b8; 3. ♗a6, ♔a7; 4. ♗c8, ♔b8; 5. ♘e7, (o 5. ♘b4), 5. ..., ♔a7; 6. ♔c7, ♔a8; 7. ♗b7+, ♔a7; 8. ♘c6++; o 8. ♘c8++. A 1. ..., ♔b8, sigue 2. ♔d8, ♔b7; 3. ♔d7, y después como en la variante que hemos visto antes.

95. 1. ♗c4, no dejando que el rey negro vaya a la esquina h8.

96. 1. ♘e5, f2; 2. ♘d3+, ♔e2; 3. ♘xf2.

97. **1)** 1. ♘e6, seguido del acercamiento del rey; **2)** 1. ♘f7, ♔g7; 2. ♘e5, y después el acercamiento del rey.

98. 1. ♘xd5, cxd5; 2. b6.

99. 1. ♔c3, (pero no 1. ♔b3?, por 1. ..., c1=♘+, con tablas); 1. ..., c1=♕+; 2. ♔b3, y las negras no tienen defensa contra el mate.

100. 1. ♕d2+, ♔a1; 2. ♕c3+, ♔a2; 3. ♕b4, o 1. ..., ♔b1; 2. ♕b4+, ♔a2; 3. ♔f7.

101. Si juegan las blancas, con victoria: 1. f6, ♔h7; 2. f7, o; 1. ..., ♔f7; 2 h7. Si juegan las negras, con tablas: 1. ..., ♔h7; 2. ♔b2, ♔xh6; 3. ♔c3, ♔g5; 4. ♔d4, ♔xf5.

102. 1. ..., a5; 2. ♔e5, c3!. Cierra el camino al rey blanco. 3. dc, a4; 4. ♔d4, a3; 5. ♔d3, a6; 6. ♔c2, a1=♕, ganando.

103. 1. ♔e5, ♔d7; 2. ♔f6, ♔e8; 3. ♔g7!, (3. h4?, después de 3. ..., ♔f8, lleva a tablas) 3. ..., ♔e7; 4. h4, ♔e6; 5. h5, y el peón blanco se transforma en dama.

104. 1. ♔b5, ♔c3; 2. ♔c5, ♔d3; 3. ♔d5, ♔e3; 4. ♔e5, 3; 5. ♔f5, ♔g3; 6. h6!, gh; 7. h5, ♔h4; 8. ♔g6, ♔g4; 9. ♔xh6, ♔f5; 10. ♔g7, ganando.

105. 1. ♔c2, ♔e7; 2. ♔d3, ♔d7; 3. ♔d4, ♔d6; 4. d3!, ♔c6; 5. ♔e5, ganando.

106. Si juegan las blancas, ganan: 1. e5!, ♔f7; 2. ♔d7, o 1. ..., ♔g6; 2. ♔d7, ♔f5; 3. ♔d6. Si juegan las negras, es tablas: 1. ..., e5!; 2. ♔d6, ♔f6; 3. ♔d5, ♔f7, (oposición por la diagonal); 4. ♔xe5, ♔e7; 5. ♔f5, ♔f7; 6. e5, ♔e7; 7. e6, ♔e8!. Tablas.

107. 1. ♔d6, ♔f8; 2. f7!, ♔xf7; 3. ♔d7, ♔f8; 4. ♔e6, ♔g7; 5. ♔e7, ♔g8; 6. ♔f6, ♔h7; 7. ♔f7, ♔h8; 8. ♔xg6.

108. 1. ♔c6, y el rey blanco está en el cuadrado del peón negro. Tablas.

109. Después de 1. ♔f4, las blancas ganan. Si juegan las negras, después de 1. ..., ♔g5, o 1. ..., ♔f5, tablas.

110. Después de 1. a4!, h5; 2. ♔d2, Las blancas ganan, dirigiéndose

con el rey al peón "h". Los peones blancos son intocables. Por ejemplo: 2. ..., ♔c5; 3. ♔e3, ♔b6; 4. c4!, ♔a5; 5. c5.

111. 1. ..., f5; 2. ♔d2, ♔f3; 3. ♔d3, f4; 4. c4, ♔g2; 5. c5, f3; 6. c6, f2; 7. c1, f1=♕+.

112. 1. ..., f5+; 2. ♔d4, f4, y las negras ganan los peones blancos.

113. 1. f6, gf; 2. g6, hg; 3. h6, y el peón se transforma en dama. Si 1. ..., ♔e6, entonces 2. fg, ♔f7; 3. h6, ♔g8; 4. ♔d3, ♔f7; 5. ♔e4, ♔g8; 6. ♔e5, ♔f7; 7. ♔f5, ♔g8; 8. g6, hg+; 9. ♔f6, g5; 10. ♔g6, g4; 11. h7++.

114. 1. b5!, ♔h5, (1. ..., ♔f6; 2. ♔g4, g5; 3. ♔h5, ganando los peones g5 y h4); 2. a5, ba; 3. b6, cb; 4. d6, y el peón se transforma en dama.

115. Las blancas deben avanzar los peones del flanco de dama con el objetivo de crear un peón pasado. El rey blanco apoya este avance. Si el rey negro toma parte en la defensa del flanco de dama, entonces el rey blanco, aprovechando su desviación, debe dirigirse a los peones del flanco de rey.

116. 1. ♔e2, ♔e6; 2. ♔f2!, ♔xe5; 3. ♔f3.

117. 1. ♔d6!, (1. a5?, ♘f3; 2. a6, ♘d4; 3. ♔d6, ♘b5+; 4. ♔c6, ♘a7+, tablas) 1. ..., ♘f3; (1. ..., ♘f7+; 2. ♔c7, o 1. ..., ♘e4+; ♔c6), 2. ♔d5, ♘e1; 3. a5, ♘d3; 4. ♔c4, ♘e5+; 5. ♔b5, ♘d7; 6. a6, ♘f6; 7. a7, ganando.

118. 1. ♘b4!, ganando. 1. a7?, después de 1. ..., ♔b7, lleva a tablas.

119. 1. ♘d7+, ♘xd7; 2. e5!, ♘xe5; 3. g7, ganando.

120. 1. ab, ♘xa6; 2. b5!, ganando. 2. ..., ♘b8; 3. ba, o 2. ..., ab; 3. ba.

121. 1. g3+, ♔f5; 2. g4+, ♔f6; 3. g5+, ♔f5; 4. g6, ♔f4; 5. b7, y uno de los peones es imparable.

122. 1. ..., ♗h4!; (Con la amenaza 2. ..., ♗xg3), 2. gh, g3; 3. hg, h2.

123. 1. ♗f3, ♗a6; (1. ..., ♗a8; 2. a6), 2. ♗xc6, ♗e2; 3. b5, f3; 4. a6!, f2; 5. a7, f1=♕; 6. b6+, ♔d8; 7. a8=♕, ♔e7; 8. ♕e8+, ♔f6; 9. ♕f8+, ♔g5; 10. ♕xf1, ♗xf1; 11. b7.

124. 1. ♗f8+, ♔d7; 2. ♗c5, ♗h2; 3. ♗a7. Amenaza 4. ♗b8. Si 3. ..., ♔c7, entonces 4. ♔e6, y después 5. ♗c5, 6. ♗d6, y 7. ♗xe5.

125. 1. ♗e5+, ♔g8; 2. f5, e6; 3. f6!, ♗b4; 4. f7+, ♔f8; 5. ♗g7+, ♔e7; 6. f8=♕+.

126. 1. ♔e6, ♗b4; 2. f6, ♗a5; 3. f7, ♗b4; 4. ♔f6, ♗c3+; 5. ♔g6, ♗b4; 6. ♔g7.

127. 1. ♗c2+, ♔a5; 2. b4+, ♔a6; 3. ♔c6, ♔a7; (3. ..., ♗a7; 4. ♗d3++), 4. b5, ♔a8; 5. ♗e4, ♔a7; (5. ..., ♗a7; 6. ♔xc7++), 6. ♗f3, ♔a8; 7. b6, cb; 8. ♔xb6++.

128. 1. ..., b5!; 2. ab, ab; 3. cb, c4!; 4. ♗a2, c3; 5. ♗b1, ♔d7. El rey negro se dirige al peón c3, y los peones pasados blancos están bloqueados.

129. 1. c5!, bc; 2. ♗c4, y uno de los peones blancos se transforma en dama. O 1. ..., ♗xc5; 2. a5!.

130. 1. ♔d7, con la intención de ir a la casilla h7 y tomar el peón h6. Por ejemplo 1. ..., ♗b4; 2. ♔e8, ♗c3; (2. ..., ♔g7; 3. ♔e7, y 4. f6+); 3. ♔f8, etc...

131. 1. e5!, ♖xe5+; 2. ♔f4, con las amenazas 3. ♖h1++, y 3. ♔xe5.

132. 1. ♔e4.

133. 1. ♖c8, ♖xa7; 2. ♔b6+.

134. 1. ..., g3!; 2. hg, ♖h1+; y 3. ..., b1=♕; o 2. ♔xg3, ♖g1+.

135. 1. ♖b7!, ♖xb5; 2. ♔g6, ♔f8; 3. h6, ♖e5; 4. ♖b8+, ♔e7; 5. h7.

136. 1. g7, ♖h5+; 2. ♔f4, ♖h4+; 3. ♔f3, ♖h3+; 4. ♔g2.

137. 1. a6, ♖a1; 2. a7, ♔f7; 3. ♖h8, ♖xa7; 4. ♖h7+, ♔e6; 5. ♖xa7.

138. 1. ♖b8+, ♔f7; 2. ♖b7, ♖e7+; 3. ♔d6, ♖xb7; 4. ab.

139. El plan con mayores perspectivas es la creación de un peón pasado alejado, apoyándolo con la torre. Por ejemplo: 1. f5, gf; 2. gf, ♖f6; 3. ♖f4, b4; 4. b3, ♖f7; 5. f6, ♔d6; 6. ♔d4, ♔e6; 7. ♖f2, ♔d6; 8. ♖a2, ♖c7; 9. ♖a6+, ♔d7; 10. ♖b6.

140. Por la clavada del peón c6, las blancas no tienen posibilidades de victoria.

141. 1. ♔g5!, ♘f2; 2. h4, ♘e4+; 3. ♔g6, ♘xd6; (3. ..., ♔g4; 4. h5), 4. h5, ganando.

142. 1. ♘e6, fe; (1. ..., ♗e4; 2. ♘g5+, ♔f4; 3. ♘xe4, ♔xe4; 4. c6, bc; 5. c7), 2. c6, ♗e4; (2. ..., ♗f5; 3. cb), 3. c7 y el peón se transforma en dama.

143. 1. ♗d4!, ♔g7; (1. ..., ed; 2. ♔g3, ♔g6; 3. ♔f4, y las negras están en zugzwang, o 1. ..., e5?; 2. d6!), 2. d6, ♔f8; 3. ♗xf6, con una posición ganada. Por ejemplo: 3. ..., ♘b6; 4. ♔g3, ♘d7; 5. ♗b2, ♔g8; 6. ♔g4, ♔h7; 7. ♔h5, ♘f8; 8. g4, ♘d7; 9. g5!, hg; 10. ♔xg5, ♔g8; 11. ♗d4, ♔h7; 12. h4, ♘f8; 13. ♔f6.

144. Si 1. ..., ♔a6; entonces 2. ♕a2+, ♔b6; 3. ♕b1+, ♕xb1; 4. b8=♕+, y 5. ♕xb1. A 1. ..., ♔c7; ganaría 2. ♕h2+, ♕xh2; 3. b8=♕+, ♔d7; 4. ♕xh2.

145. 1. ♕c7.

146. 1. ♖d1+, ♔e7; 2. ♖xd8, ♔xd8; 3. ♗xb6+.

147. 1. ♗xb4, ♕xb4; 2. ♖xc7!, (2. ♕xe5+?, f6!), 2. ..., ♖xc7; 3. ♕xe5+, y 4. ♕xc7.

148. 1. ..., ♖xe1+; 2. ♖xe1, ♖e2; con las amenazas 3. ..., ♕xf2; y 3. ..., ♕xc3.

149. 1. ♗xg6+, fg; 2. ♕xg7+!, ♔xg7; 3. ♘xe6+.

150. 1. ♖xa7, ♖xa7; 2. c7!, y el peón se transforma en dama.

151. 1. ..., e3; 2. ♕xb7, e2+; 3. ♔e1, ♖xg1+; 4. ♔d2, ♖d1+.

152. 1. ♖e5!, ♕d3; (1. ..., ♕g4; 2. h3), 2. ♖xe7+, ♔xe7; 3. ♘xd5+, ♘xd5; 4. ♕xd3.

153. 1. ..., ♖e1; 2. ♗xe1, (2. ♖xe1, ♘f2+), 2. ..., ♘b2; 3. ♗c3, ♘xd1; 4. ♖xd1, ♕e2!.

154. 1. ..., ♖d1!; 2. ♖xd1, ♕xf3; (2. ♕xc6, ♖xe1++).

155. 1. ♖d4, (1. ..., g6; 2. ♖d8, ♘xa1; 3. ♕d4+, ♕xd4; 4. ♖xf8, ♔g7; 5. ♘e6+).
156. 1. ♖b3, cb; 2. ♕xb4, o 1. ..., ♕a5; 2. ♕b8+, ♕d7; 3. ♖b7+, ♕e8; 4. ♖e7++.
157. 1. ..., ♖c2; 2. ♗xc2, (2. ♕e3, ♘e2+; 3. ♔f2, ♘g4+), 2. ..., ♘e2++.
158. 1. ♖xb5, ♖xb5; 2. ♕a4, ♖xb1; 3. ♕xd7.
159. 1. ..., ♖e2; 2. ♕xc5, ♖gxg2+; 3. ♔h1, ♖h2+; 4. ♔g1, ♖eg2++.
160. 1. ♕a4+, ♕c6; (1. ..., ♘c6; 2. ♕xc6+, ♕xc6; 3. ♖d8++), 2. ♖d8+, ♔xd8; 3. ♕xc6.
161. 1. ..., ♘xe4; 2. ♗xd8, ♘xg3; con amenazas de mate imparables.
162. 1. ..., ♕e1+; 2. ♖xe1, ♘f2+; 3. ♔g1, ♘xh3+. Elimina la pieza que ejerce la clavada. 4. gh, gh: Las negras tienen calidad de ventaja y una posición ganada.
163. 1. ♖e7, ♕xe7; (1. ..., ♗xe7; 2. ♕f7++), 2. ♕xd5+.
164. 1. ..., ♘f6; 2. ♖xd8, ♘xd8; 3. ♕a1, ♔xg7; con posición ganada para las negras.
165. 1. ..., ♖d1; 2. ♔xd1, h2.
166. 1. ♕g3.
167. 1. ..., ♕h1+; 2. ♔xh1, ♖xh3+; 3. ♔g1, ♖h1++.
168. 1. ♖h8+, ♗xh8; 2. ♕h3.
169. 1. ..., ♖xd5; 2. ♗xd5, d2!; 3. ♕xd2, ♘f3+.
170. 1. ♕a4+, ♕xa4; 2. ♘c7+, ♔f8; 3. ♖xd8++.
171. 1. ♖b8, ♕xb8; 2. ♕xh4.
172. 1. ♗g5, hg; 2. ♕h5++.
173. 1. ..., e4; 2. ♕xe4, ♖xc2; 3. ♖xc2, ♕c1+; 4. ♖xc1, ♖xc1+; etc...
174. 1. ♘f5+, ♔h5; (1. ..., gf; 2. ♕xf6+, y 3. ♕g5++), 2. ♕xh7+, ♘xh7; 3. g4++.
175. 1. ..., ♕a5; 2. ♕xa5, ♘c2++.
176. 1. ..., ♗xf3; 2. gf, ♖xh2+; 3. ♔xh2, ♗g3++; 4. ♔g1, ♖h1+; 5. ♔xh1, ♕h4+; o 4. ♔xg3, ♕h4+.
177. 1. ♕xd4, ed; 2. ♖fb1.
178. 1. ♕xh6+, gh; 2. ♖ag8++.
179. 1. ..., ♕xh2+; 2. ♔xh2, ♖f6; 3. ♔g1, ♖h6.
180. 1. ..., ♖xb2; 2. ♔xb2, ♕xc3+; 3. ♔c1, ♖b8; 4. ♖d3, ♖b1+; 5. ♔xb1, ♕b2++.
181. 1. ♗xh7+, ♔xh7; 2. ♘g5+, ♔g6; 3. ♕h3, ♘dxe5; 4. ♕h7+, ♔f6; 5. ♘ce4+, de; 6. ♘xe4++.
182. 1. ..., ♗xg2+; 2. ♔xg2, (2. ♔g1, ♗f3!), 2. ..., ♕g4+; 3. ♔h1, ♘xf2+; 4. ♖xf2, ♖xd1+; 5. ♕xd1, ♕xd1+.
183. 1. ..., ♕xf2+; 2. ♔xf2, ♘g4+; 3. ♔f3, (3. ♔g1, ♗e3++), 3. ..., e4+; 4. ♔xe4, ♘df6+; 5. ♔f3, ♘e5+; 6. ♔f2, ♘fg4+; 7. ♔g1, ♗e3++.
184. 1. ..., ♗f6+; 2. ef, ♔g6; y 3. ..., ♕h5++; (3. g4, ♕e1).

185. 1. ♘f6+, ♗xf6; 2. ♗d3, ♖e8; 3. ♗xh7+, ♔h8; 4. ♗g6+, ♔g8; 5. ♕h7+, ♔f8; 6. ♕xf7++.

186. 1. ..., ♖h4+; 2. gh, g4++.

187. 1. ♕h7+, ♘xh7; 2. ♘hg6+, ♔g8; 3. ♘xe7+, ♔h8; 4. ♘eg6++.

188. 1. ♕xf5, ♖xf5; 2. ♘e6+.

189. 1. ..., b3; 2. ab, ♘b4.

190. 1. ..., ♘e1; 2. ♖xe1, ♕f3+; 3. ♔g1, ♗h3.

191. 1. ..., ♖f1+; 2. ♔g3, (2. ♔xf1, ♕e1++, o 2. ♕xf1, ♕e3++), 2. ..., ♕g5+; 3. ♖g4, ♖1e3+.

192. 1. g5+, ♔h5; 2. ♖xh7+, ♗xg7; 3. ♖h6++.

193. 1. ♕e5+, ♔a7; 2. b5, (2. ♖e8, ♖xg3+), 2. ..., cb, (2. ..., ab; 3. ♕c7, ♕b8; 4. ♕a5++), 3. c6, f6; 4. ♕e3+, d4; 5. ♕xd4+, ♔b8; 6. ♖xg7, ♕xg7; 7. ♕d8+.

194. 1. ♗e3!, ♕xe3; (1. ..., ♗xe3?; 2. ♖f7, y las blancas ganan), 2. ♕h5+, ♔g8; (2. ..., ♔g7?; 3. ♖f7+, y 4. ♕h7++), 3. ♕f7+, ♔h8; 4. ♕h5+, y tablas por jaque continuo.

195. 1. ..., ♕xh2+; 2. ♕xh2, ♗xh2+; 3. ♔xh2, ♖xd1.

196. 1. ♕g7+, ♗xg7; 2. ♗xg7+, ♔g8; 3. ♗f6++.

197. 1. ♖a8+, ♗xa8; 2. ♕xa8+, ♕f8; 3. ♗h7+, ♔xh7; 4. ♕xf8.

198. 1. ..., ♕xg2+; 2. ♔xg2, ♖g6+; 3. ♔h1, ♘xf2++.

199. 1. ..., ♕g8!; 2. ♕b5, ♕xc4; 3. ♕xc4, ahogado.

200. 1. ♘e5.

201. 1. ♘d5, ♗xd4; 2. ♘xe7+.

202. 1. ♗xe6, ♖xd1; 2. ♕a8+, ♔h7; 3. ♗xf7.

203. 1. ♕g6+, ♔xg6; 2. ♗xe4++.

204. 1. ..., ♖b1+; 2. ♔g2, ♘f4+; 3. gf, (3. ♕xf4, ♕xa6, o 3. ♔f3, ♘e6), 3. ..., ♕xg4++.

205. El objetivo es aprovechar la posición del rey en el centro. Una variante posible: 1. ♘xb5, ab; 2. ♗xb5, ♗c8; 3. ♖d6!, ♖g8 (amenazaba 4. ♖e6+); 4. ♖hd1, ♖g4; 5. ♖c6, (con la amenaza 6. ♖xc8), 5. ..., ♖h4; 6. ♕d3, e4; 7. ♕e2, ♗b7; 8. g3, ♕g4; 9. ♕xg4, ♖xg4; 10. ♖c7.

206. El plan es el ataque al rey. El camino con mayores perspectivas es el siguiente: 1. e5, ♘d5; 2. ♗xh7+, ♔xh7; 3. ♘g5+, ♔g6; 4. ♕g4, f5; 5. ♕h4, ♘f6 (de lo contrario 6. ♖c3, y 7. ♖g3); 6. ef, ♔xf6; 7. ♖xc6!, ♗xc6; 8. d5+, e5; 9. dc, ♖xc6; 10. f4, g6; 11. ♘d4, ed; 12. ♕h7, ♗g7; 13. ♗xd4+, ♖e5; 14. ♘f3.

207. El plan es la inclusión de la torre en el ataque al rey. Es posible la variante: 1. ♖f3, ♕f8; 2. ♖g3!, o 1. ..., ♗b5; 2. ♖g3, ♖c7; 3. ♗f6, ♔h8; 4. ♕h6, ♕f8; 5. ♘xb5, ab; etc...

208. El plan es el ataque al rey con el avance de los peones. En la partida Riumín-Rabinovich (Leningrado, 1934), siguió: 1. h4, c5; 2. g4, cd; 3. ed, g6; 4. g5, hg; 5. h5!, ♔g7; 6. hg, fg; 7. ♗d3, ♖h8; 8. ♗xg6, ♕c7;

9. ♗f5, ♖xh1; 10. ♖xh1, ♘f8; 11. ♖g1, ♕f4; 12. ♘xg5, ♗xg5; 13. ♘e2, ♕xf2; 14. ♕c7+, ♔h6; 15. ♕d6+, ♔g7; 16. ♖g5+, ♔f7; 17. ♗g6+, ♘xg6; 18. ♕xg6+, ♔e7; 19. ♖e5+. Las negras abandonaron.

209. Lo más razonable es 1. d5!, ed (1. ..., ♘d8; 2. d6); 18. ♘xd5, con la posible continuación 18. ..., ♗f5 (18.. ..., ♘xd5; 19. ♗xd5, ♗f5; 20. ♗xf7+); 19. ♖xe7, ♖xe7 (19. ..., ♗xd3; 20. ♘xf6+, ♔h8; 21. ♖xf7); 20. ♘xf6+, ♔h8; 21. ♕d2, etc...

210. En la partida Rubinstein-Salwe (Lodz, 1908), a la que pertenece esta posición, siguió: 1. ♘a4, ♕b5; 2. ♗e3, 0-0; 3. ♖c1, ♗g4; 4. f3, ♗e6; 5. ♗c5, ♖fe8; 6. ♖f2, ♘d7; 7. ♗xe7, ♖xe7; 8. ♕d4, ♖ee8; 9. ♗f1, ♖ec8; 10. ♘c5, ♘xc5; 11. ♖xc5, ♕b6; 12. e3, ♖c7; 13. ♖fc2, ♖ac8; 14. b4, a6; 15. ♖a5, ♖b8; 16. a3, ♖a7; 17. ♖xc6, ♕xc6; 18. ♕xa7, y las blancas ganaron pronto.

211. Las negras tienen retrasado el peón d6. Las blancas pueden ocupar favorablemente la casilla d5, cambiando el caballo negro y dejándoles el alfil malo. Es posible el siguiente desarrollo: 1. ♗g5, ♖fe8; 2. ♗xf6, ♗xf6; 3. ♘d5.

212. Las negras razonablemente llevan a cabo un ataque sobre la base de la cadena de peones enemigos. Es posible la variante: 1. ..., b5; 2. a3, a5; 3. ♘h2, b4; 4. ab, ab; 5. f4, bc; 6. bc, ♖a3; 7. ♖c1, ♕a5, con iniciativa de las negras.



Indice

Prólogo 7
Lección primera. El tablero de ajedrez 8
Lección segunda. Las piezas de ajedrez. El movimiento del rey 13
Lección tercera. El movimiento de la torre. Jaque y mate 20
Lección cuarta. La torre anuncia mate. Tres tipos de tablas 27
Lección quinta. El movimiento del alfil 33
Lección sexta. El movimiento de la dama 40
Lección séptima. El movimiento del caballo 49
Lección octava. El movimiento del peón 55
Lección novena. El enroque 64
Lección décima. La fuerza relativa de las piezas 73
Lección undécima. La cooperación de las piezas 82
Lección duodécima. El mate de alfil y caballo 89
Lección decimotercera. Realización de una gran ventaja de material 94
Lección decimocuarta. Las tres fases de la partida de ajedrez 105
Lección decimoquinta. Cinco reglas de los finales de peones 110
Lección decimosexta. Finales de peones (continuación) 118
Lección decimoséptima. Finales de caballos 127
Lección decimoctava. Finales de alfiles 132
Lección decimonovena. Finales de alfiles (continuación) 139
Lección vigésima. Cinco posiciones típicas de los finales de torres 144
Lección vigesimoprimera. Finales de torrres. Torre contra pieza menor 152
Lección vigesimosegunda. Finales combinados y finales de damas 160
Lección vigesimotercera. Sobre la estrategia y la táctica en el ajedrez 168
Lección vigesimocuarta. La clavada. El cierre de líneas 176
Lección vigesimoquinta. Desviación y atracción 184
Lección vigesimosexta. Destrucción de la defensa 190

Lección vigesimoséptima. Bloqueo y desbloqueo 197
Lección vigesimoctava. Rayos X. Jugada intermedia 203
Lección vigesimonovena. Estrategia. La posición del rey 211
Lección trigésima. La estructura de peones 220
Lección trigesimoprimera. El desarrollo de las piezas 230
Lección trigesimosegunda. La lucha en el centro y por
una mejor estructura de peones en la apertura 239
Lección trigesimotercera. La interacción en la apertura,
el medio juego y el final. ¿Cómo hay que estudiar la
apertura 246
Palabras al lector 253
Soluciones a los ejercicios 255



Notas

Notas

Notas



El gran maestro Nikolai V. Krogius nos ofrece en este libro, EL AJEDREZ PASO A PASO, un curso general de ajedrez, en el que se estudian las reglas fundamentales del juego hasta llegar a un alto nivel de conocimientos, tanto tácticos como estratégicos.

Doctor en sicologia, Krogius utiliza sus conocimientos en esta materia, junto a los de destacado gran maestro, para redondear un excelente trabajo, ya que presenta un método de estudio sistemático que permite profundizar rápidamente en los secretos de la técnica.

Las tres fases de la partida: apertura, medio juego y final, son tratadas con original estilo didáctico, eminentemente ameno y práctico.

La obra comprende 33 capítulos, todos ellos ilustrados con diagramas y partidas que ayudan a obtener una perfecta comprensión del tema estudiado, así como problemas que permitirán al lector verificar personalmente sus progresos y le indicarán cuando deberá repasar más a fondo las teorías expuestas en cada lección.

Este libro sigue la línea, en su versión más moderna, de la enseñanza del ajedrez a la juventud de la anterior URSS, que tantas glorias del noble juego ha dado al mundo.





P.V.P.: 1700 Ptas. (Incl. IVA)